电脑应用和娱乐的第一选择 总第71期

大众软件

2000 06

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■专题综述

金山与国产共享软件的爱恨情仇

■实用软件

小蛋糕长大了

Winzip 8.0

■硬件评析

CPU的语言

■网络时代

落网文学

安全上网

■专题企划

UO在中国

■前线地带

泰伯利亚之日——烈火风暴

王权

■游戏赏析

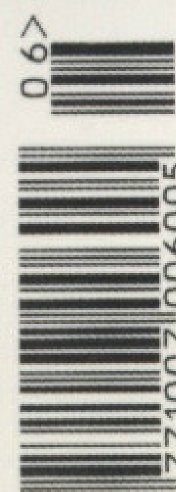
极度魔界

混乱都市

■攻略指引

法老王

零售价 ¥: 6.5元






猛犸世纪多媒体工作室制作
晶合顺达计算机公司总代理

别！别……炸我

危险人物
SECURITY RISK

简体中文版©晶合顺达计算机公司

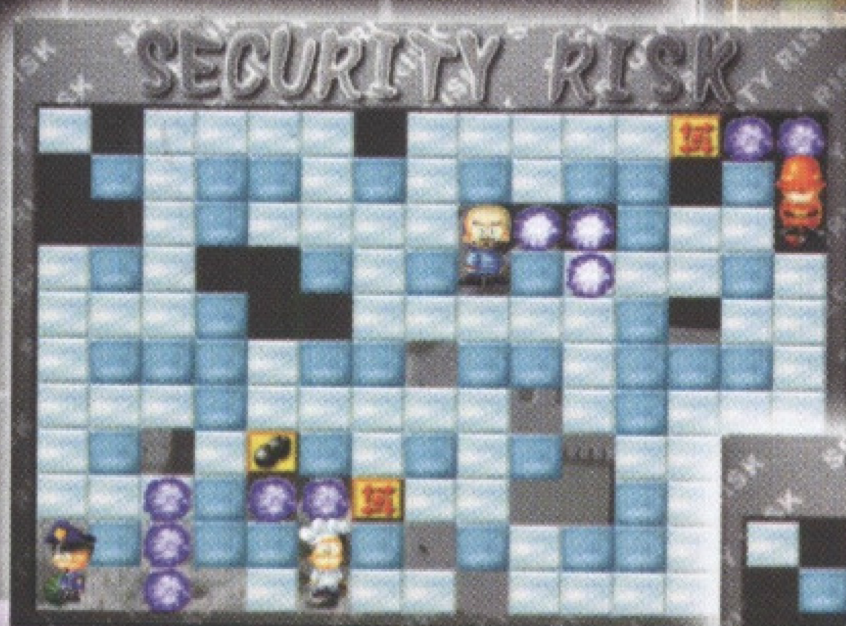
咨询电话 (010)67136350
传真 (010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话 (010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

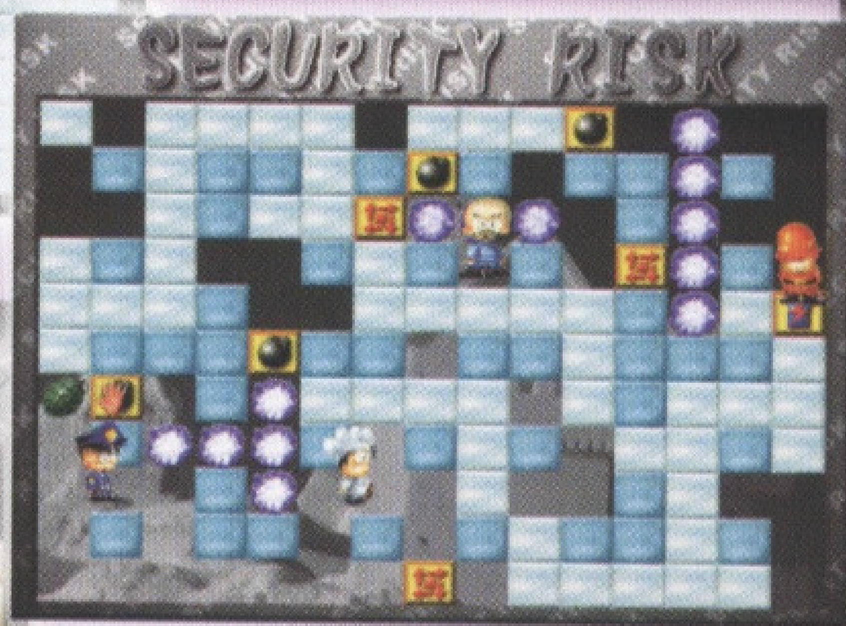
《危险人物》是由猛玛世纪多媒体工作室制作，北京晶合顺达计算机公司总代理的类似《炸弹人》的游戏。游戏中共有8个人物可供选择，个性鲜明；全程中文语音，诙谐幽默；每人施放不同炸弹，为游戏更增乐趣；还有30种地图供你选择，令人目不暇接。更可以进行多人同机或网络对战，让你与朋友和家人共同度过快乐时光。

零售价：15元
已上市
国内邮购请加邮费5元

大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售











编辑部报告

阳春三月，天气明媚得让人在半地下空间就能感受到其暖融融。出来站在院子的高台上，暖风拂面，蓝天白云，闭上眼睛都能感觉到万物滋长生机盎然……哎呀呀，这样的日子真是不适合呆在网上，继续坐在屏幕前简直就成了一种浪费生命的罪过，让我们一起去户外吧（推荐活动：到门口书摊逛逛，看《大众软件》到否）！

或许我们可以考虑在“第五届大众软件奖暨大众软件五周年纪念活动”中增加一些户外活动的安排，而不是搞网络对战之类的简单互动。广告部负责相关活动的同仁已经着手奖品的准备，第四届大众软件奖的特等奖是高配置的PⅢ，广告部的问题是：到时候PⅣ能同期上市么？如果未能发布，那只好用1GHz或更高主频的PⅢ替代了。请诸位密切注意近期本刊广告，又到公布本年度大众软件奖活动和奖品消息的时候了。

有读者来电询问我们的攻略单行本是怎么编号的，他购买了3、4、5、6，不知道1、2是什么。我猜他没看到2000年第四期杂志，其中我们用跨幅彩页自我炫耀了一下，以告知诸位同好：除了杂志系列（包括半月刊、合订本、增刊、光盘），我们还有一条书籍产品线。1998年7月，我们制作了《电脑美术作品制作与欣赏》和《1998TOP100电脑游戏精选》，这是我们的起步之作，在制作风格上走的是杂志路线，也就是说这两本书在内容编排上更像杂志。这两本新作品在市场的成功发售，增强了我们的信心。1998年11月，我们和育碧公司合作出版了《魔法门VI完全攻略》，这是我们第一本攻略单行本，集合了大量的相关资料。1999年5月我们制作了《英雄宝典》，这本《魔法门英雄无敌Ⅲ》的完全资料攻略是由我们的编辑和作者队伍原创，加入大量的玩家心得，其中所有图片都自行绘制，比官方攻略本的资料更为详尽，这就是攻略单行本2。同期我们和育碧公司合作出版了经典科幻小说《世界大战》，之所以出版它，因为这是一个游戏的背景故事，我们还随书附赠了游戏音乐CD，这也是我们对于游戏周边市场的第一次尝试。1999年11月，我们推出了《心跳回忆纪念画册》（含完全攻略）和《博德之门完全攻略》，这是攻略单行本的3、4。今年1月，《异尘余生Ⅱ完全攻略》、《大航海时代IV完全攻略》相继面世，这就是攻略单行本5、6。在制作过程中，相关人员遇到了许多预想不到的困难（这些困难对于读者来说是很难想象的），因此造成了许多承诺中的产品跳票，以至于有读者来信戏称1999是“大众软件跳票年”。这种状况不仅给我们的读者和代理商带来不便，也令我们的发行部承受了巨大压力，在此谨代表编辑部向所有被我们的“无端跳票”搞得伤痕累累的读者朋友们致以深切歉意。

以上粗略交待了一下我们攻略单行本的来由和出版时日，排行基本上也弄清楚了。除了这个“攻略单行本系列”，我们还每月出版《攻略手札》系列，目前已经出版5本。它与攻略单行本的区别在于每本容纳了9-10个热门游戏攻略，从资料含量看与攻略单行本没法比，但是物美价廉，非常适合快餐式阅读。而攻略单行本通常是该游戏的疯狂热爱者才适合拥有。

在您看到本期杂志的时候，攻略单行本7——《机甲战士Ⅲ资料合集》应该已经面市，这个产品也是我们产品部门的一个新思路，它的主体是一张多媒体光盘，而厚达350页的纸介质完全攻略变成了光盘的附属品。这，也是数字化时代的特征之一吧？当您在书摊上看到《机甲战士Ⅲ资料合集》的时候，请首先查看此产品上是否有“大众软件”的明显标志，其次，请您在它附近一平方米以内区域搜索，看看《攻略手札⑥》是否同期上市，谢谢。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：裘韦纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘韦纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：董汉涛
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：中国建筑工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　真：010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年3月15日
零售价：人民币 6.50元
港　币 13.00 元
美　元 4.66元



目录 2000年第6期(总第71期)

新闻速递
信息与动态......(4)
先睹为快......(7)
新品热报......(9)

专题综述
金山与国产共享软件的爱恨情仇......东东包(10)
金山何忧？......本刊记者(13)
我们的网络——解析网络拍卖（上）......尚进(15)

实用软件
Linux专题（下）......尚进(17)
WinZip 8.0......fireliu&steve(22)
中国共享软件......中国共享软件网站制作小组(24)
小蛋糕长大了......白勺(27)
软件新天地......蔡旋(30)
幻彩多媒体......宇风多媒体工作室(33)

硬件评析
CPU的语言......跳跳虫(38)
新奇电脑硬件专题——ATI电视&视频采集卡TV Wonder......Andy(40)
群猫争艳（下）......ddnd(41)
硬件市场行情......小熊在线(44)
驱动热报......(46)

网络时代
安全上网......黑鸟(47)
落网文学......气死太阳(50)

应用心得
在Win98下使用UCDOS7.0......李红波(54)
大硬盘上安装NT4......贾伟峰(55)
NT在Internet上的安全措施......exert(56)

问题交流
问题解答......(58)
疑难求解......(60)

读编往来
大众论坛......(61)
名人坐堂......(63)
第五届大众软件奖系列活动之二结果公布......(65)

大众软件网站内容介绍......(64)

广告索引......(插一)

专题企划

UO在中国……本刊编辑部(70)

中国游戏报导

新品与传闻……本刊编辑部(75)

前线地带

娱乐新闻……(77)
天崩地裂……戈五(79)
泰伯利亚之日——烈火风暴……枫茗轩工作室(80)
异种武士……明川(81)
光池——魔地废墟……戈五(82)
异星人生……戈五(83)
王权……戈五(84)
模拟天堂……程嘉(85)
游戏试炼场
剑侠情缘Ⅱ……(88)

游戏解析

混乱都市……大胖子(89)
极度魔界……ZORRO(92)
称霸四海……释天(95)
神偷Ⅱ——金属时代……ZORRO(97)
实话实说
英超足球风云……(99)

攻略指引

最终幻想Ⅷ……枫茗轩工作室(102)
轩辕剑3——云和山的彼端（下）……晶合实验室(110)
法老王（上）……古惑狼(116)

游戏剧场

平静的湖（五）……火狐狸工作室(121)

有字天书

补丁铺
《模拟人生》修改器 《极度魔界》修改器……(123)
《特勤机甲队Ⅱ高级版》修正程序……(124)
《特勤机甲队Ⅲ》修正程序……(124)
《跳舞街》歌曲转换器 《新绝代双娇》药剂调试器……(124)
《恋爱物语》修正程序 《冰球联赛2000》球员名册补丁……(124)
秘技屋
模拟人生 风色幻想SP——封神之剑……(125)
命运战士（DEMO）创世纪Ⅸ——升腾……(125)

TOP TEN

晶合聊天室……(126)
榜主随笔……(127)
热门软件排行榜……(128)

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

遭遇电子商务
3D图形的处理步骤
猎杀潜航Ⅱ
霹雳小组Ⅲ

下期要目

E-mail全接触
AMD850测试
失落的永恒
三国志Ⅶ

2000年3月光盘目录

特别赠送：“五行视界”视力保护系统
新手教程：谁与争锋（下）
新片大赏：极品飞车Ⅴ 麻烦大了 霹雳小组Ⅲ
软件长廊：Ultra Edit 7.0
休闲天地：三国游侠传（8、9）

招聘

本社现公开招聘编辑兼记者两名。有志于从事IT业的报道传播工作，具有实现目标所需的恒心和勇气；具备电脑软硬件及网络的相关知识和技能，关心IT行业的信息与动态，对于事物有自己的独立观点和看法；具有较高的文字水平，具有相关学历和媒体从业经验者优先考虑；英语水平较高，能够独立获取国外相关信息。以上人员需要本科以上文化程度，男女不限，年龄在20-35岁之间。有意者请于近日将身份证复印件、学位证明复印件及有关简历和联系方式寄往北京市和平门邮局3056信箱，邮政编码100051，请于信封上注明“应聘”字样。合则约见，自行来访恕不接待。

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张光宇
甘旭东　于国重

本刊如有印刷、装订错误，由建筑工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京阜外南礼士路3号(100037)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

红色正版风暴圆满结束

日前，金山公司对外宣布，金山词霸2000和金山快译2000累计零售量已突破110万套，超额完成了当初“百天百万套”的市场计划。同时，该公司还确认了在今年3月1日前将两款软件零售价格恢复到168元的消息。对此，金山公司市场负责人说：首先，我们是按原定计划恢复原价。其次，金山词霸2000和金山快译2000作为国内顶级翻译软件分别定价168元是合理的，其中金山词霸2000包括8本权威词典和27套专业词库，所含纸质词典价值超过4000元；金山快译2000仅汉化包就达200个，为使用英文常用软件的用户提供了极大方便。再次，28元的金山词霸2000和金山快译2000对于国内零售市场来说在一段时间是合理的，但对于OEM市场、大客户和海外市场等并不是一个合适的价格。今年3月以后，金山词霸2000和金山快译2000的重点将转移到OEM及海外零售市场，以OEM市场为例，通常消费类软件产品的OEM价格一般是产品零售价的10%左右，28元产品的OEM价格则很难想象。

本刊记者

Windows2000二十四小时电子商务大赛在京举行

今年3月2日12时至3月3日12时，由微软（中国）有限公司长首都信息发展有限公司联合主办，方正科技电脑系统有限公司协办的Windows2000二十四小时电子商务大赛在北京新世纪饭店举行。来自北京、重庆、广东、湖北等地的10家ICP在这里各显神通，在二十四小时之内完成了“方正PC网上商店”的搭建。首都电子商城网站（www.beijing.com.cn）对本次大赛进行了实时报道。大赛所使用的平台是微软公司的电子商务平台，由微软Windows2000操作系统、Site Server商业版和SQL Server应用软件服务器构成。其中，Site Server商业版是微软最新推出的专为电子商务而优化的一套应用软件服务器，它内置了实现网上贸易所必需的商务智能——管理客户配置信息和站点个性化，支持网上销售和广告活动，并提供分析工具来理解消费者行为，使电子商务站点的建立和管理变得更加容易。最后，广州京华网络代表队获得了本次大赛的优胜奖，北京国信易博代表队获得了最佳创意奖。



本刊记者

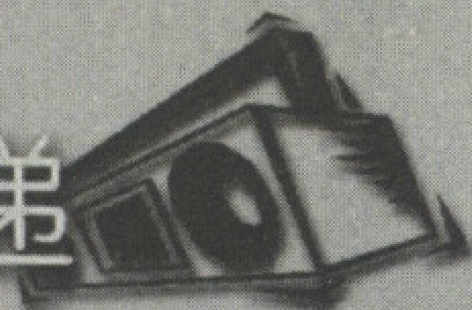
感受Win2000，飞跃新千年

连邦同微软（中国）公司共同主办的Windows2000首发活动于今年3月18日在北京、上海、广州三地同时举办。本次活动是连邦公司继“Win98午夜狂欢”后与微软的又一次大型合作举措，连邦公司利用自己的多种渠道展开行动，其中包括北京连邦于太平洋电子市场举办的、有微软技术工程师亲临现场的“Windows2000之日”首发活动，连邦网上服务体系www.federal.com.cn上的“夺宝闯关”曙光行动，还有广州连邦主办的“Windows2000引潮花城”等，形式广泛多样，让用户感受到连邦公司在新世纪的全新销售体系。在北京的首发活动中，可以看到Windows2000产品的全面展示和微软工程师的现场讲解，并可亲自操作这个最新的系统软件。广州连邦的发布活动也颇为精彩，在知名乐队的伴奏下由明星主持Windows2000中文版的产品发布，随即现场开始热卖并可欣赏精美的服装表演。“网上连邦”的曙光行动对首发活动的各种情况也将不断进行报道，在网上能以非常优惠的价格购买Windows2000中文版，并享受便利快捷的服务。

本刊记者

mybid开辟网上购物新天地

由北京世纪鼎点公司于近日推出的“买必得”网站（www.mybid.com.cn）是国内首家具有“比较”概念的电子商务服务网站，它一经开放便以“比较、代理、获利”的全新购物理念，显现出不同于传统在线购物网站的特殊魅力。在线零售与传统购物方式相比，具有商品集中、交易简化等诸多优势，然而由于不同站点的商务概念、经营思路和物流渠道均不尽相同，所以同一商品的价格、质量也会有很大差别，用户为了达到理性购物，只有不辞辛劳地访问各家站点，以达到“货比三家”的目的。可是随着在线销售站点如潮水般涌现，单靠用户手工依次访问这些站点已不大可能。为弥补这一缺憾，买必得引入“比较”概念，利用Agent技术根据用户所需购买的商品种类，同时搜索大量在线购物、电子拍卖站点，并通过定期自动跟踪商品信息进行系统的价格比较，将与该商品有关的全部资料完整地呈现在用户面前。此外，个性化服务也是买必得的一大特色，它可按照不同用户的特殊需求，对不同网站进行搜索组合设置，并且有针对性地提供商品知识、专



家建议及拍卖策略，最大限度地为用户节省时间和费用。

本刊记者

买Acer光驱，送Acer扫描仪千禧红包

今年3月份明基电脑又有惊喜了——只要购买Acer光驱，就有机会参加“买Acer光驱，送Acer扫描仪千禧红包”活动。从今年3月1日到3月31日，购买Acer 40×或50×光驱就可以得到由明基电脑赠送的价值50元的红包一个，凭此红包可以到Acer扫描仪经销商处以低于市场价50元的价格购买AcerScan Prisa 620系列扫描仪一台。AcerScan Prisa 620系列以687亿色的分色能力，重现原稿色彩，加上高达19200dpi的解析度，扫描影像锐利生动。620PT内置光罩二机一体，无论是文章、图片、照片或是底片、正负片和幻灯片都能轻松扫描；620U采用USB介面，可与126个不同的周边设备连接使用，支持热插拔随插即用特性，安装无需重开机。随机附赠的全新Mirscan 3.23驱动程序支持MMX指令集与Win98色彩校正功能；《我形我速》、Copier、《全能影像经理》等软件令你使用更方便；丹青OCR黄金版可自动识别表格和各类标志。

本刊记者

凯迪三大校园软件通过国家级专家认定

近日，国家教育部电化教育办公室在京组织了由广州凯迪软件有限公司研制生产的《凯迪多媒体创作系统》、《凯迪智能考试系统2000》、《凯迪图书资料管理系统2000》等三大校园软件产品的专家认定会。与会专家在认真听取、审议了三大校园软件的研制报告、技术报告和应用报告后，对三大校园软件的设计思想及技术性能给予了高度评价，一致认定：三大校园软件设计思想先进，其技术性能及应用功能在同类产品中属国内领先或先进水平，适合在广大学校和教师中推广使用。尤其是《凯迪多媒体创作系统》使得广大普通教师只需掌握一个创作平台，经过两至三天的简单培训，就能达到人人制作多媒体课件的效果。与会专家热切期望该系统能成为我国推进素质教育、实现校园信息化的突破口。

本刊记者

新中大与Sybase公司结成战略合作伙伴关系

新年伊始，新中大公司与国际知名数据库厂商Sybase公司在北京香格里拉饭店签署合作协议，正式确定了双方的战略合作伙伴关系，这是继去年新中大与微软签约合作后的又一次重大合作。作为首次合作，新中大将与Sybase公司进行其数据库产品Sybase SQL Anywhere的OEM销售合作。Sybase SQL Anywhere是适用于工作组、移动计算环境及嵌入式数据库系统进行共享信息设计和发布的产品包。与此相配套，新中大在新推出的新中大财务软件V5.0产品中，推出捆绑Sybase SQL Anywhere数据库的工作组产品，该产品将专门为广大中型企业提供全面的网络化管理解决方案。在短短6年的成长历程中，新中大财务软件为众多的大型企业集团，如中国移动通信集团、鞍山钢铁集团等提供了完美的企业管理解决方案。今天，新中大推出V5.0版，其中捆绑的Sybase SQL Anywhere数据库工作组产品将全面满足广大中型企业管理信息化的需要。

本刊记者

升技与Intel加强产品合作

伴随着新一年的开始，Intel和升技宣布在中国大陆、台湾省以及德国等地陆续召开“Intel与升技电脑联合产品研讨会”，并以此作为新千年合作的开端。在北京、沈阳和西安召开的会议，主要面对IT行业的技术人员和经销商，以求进一步推广Intel 820芯片组以及升技在此基础上研发的最新主板——CX6、CH6及Siluro显卡系列。据透露，Intel与升技除了向合作伙伴全面介绍820芯片组及其与升技主板CX6/CH6配合的详尽情况外，还将力求在解决PC系统瓶颈方面做出合作的新尝试，以开辟迈向更高数据传输率的新道路。升技在会上推出名为Siluro GT2的显卡，并正式公布其Siluro GF256的计划，这是架构在nVIDIA新一代GeForce256芯片上的产品，它表明升技凭借已有的主板研发水平开始进入显卡生产领域。

本刊记者

明基电脑并购皇景

今年2月16日，明基电脑在台湾宣布以4亿元新台币将西门子亚洲区的研发团队——皇景科技纳入旗下，成为100%持股之子公司。从此，明基正式进入宽频网络系统领域。明基总经理表示，此次合作是一次“双赢”的成功案例，皇景将与明基原有无线通信技术相配合，开发多元化产品。皇景科技的研发团队实力坚强，因此该公司与明基结合后不论在品牌、制造、渠道方面皆可使其效益最大化。皇景科技的现有资本额为新台币1.995亿元，拥有先进的宽频网络相关设备，并与国际企业签有技术合作协议，发展高阶宽频网络接续器、光纤传输设备及无线宽频产品。明基专门成立了网络系统事业部，负责网络系统事业规划、技术发展及生产销售等事宜。发展策略以宽频网络产品为主，在通讯及网络的市场中争取一席之地，再创明基营收及获利的另一来源。

本刊记者

承启科技在深圳设立分公司

承启科技分公司——深圳承天运科技有限公司于不久

前正式成立。承启科技股份有限公司是台湾十大主板生产商之一，具有强大的研发实力，产品做工精良、品质卓越，曾屡获PC Magazine、CT Magazine、CHIP等世界各大知名专业媒体的评测大奖和推荐。自从1986年成立后，承启科技不断发展壮大，并于1998年在台湾上市。承启主板主要销往美国、欧洲等海外市场，在美国和欧洲拥有极好的品牌声誉。新年伊始，承启科技在深圳设立分公司，全面进军大陆市场，将与世界最新科技保持同步的承启产品带给大陆的用户。新成立的深圳承天运科技有限公司将全面负责承启在中国大陆地区的行销、推广和售后服务事宜。

本刊记者

PROMISE新年双喜临门

新年伊始，PROMISE公司双喜临门。到今年1月底，PROMISE Ultra 66硬盘加速卡迎来开门红，月销售达到30万片，这意味着全球已经有超过130万台PC机在使用Ultra 66硬盘加速卡；另外PROMISE Ultra 66硬盘加速卡获得美国微软公司实验室（WHQL）认证，成为Ultra ATA-66硬盘加速卡中获此殊荣的第一款产品。PROMISE公司自去年推出Ultra 66硬盘加速卡后，已经协助戴尔、惠普、Gateway、富士通等世界知名厂商突破Intel 440BX芯片组不能支持Ultra ATA-66的限制。PROMISE公司的Ultra 66硬盘加速卡内置BIOS，可自动识别Ultra ATA-66硬盘并完全向下兼容。PROMISE公司是世界研发生产EIDE/ATAPI控制界面以及IDE RIDE的领导厂商，总公司在1988年创立于美国硅谷，并以PROMISE为销售品牌。

本刊记者

大众软件2000年2月软件零售排行榜

应用类

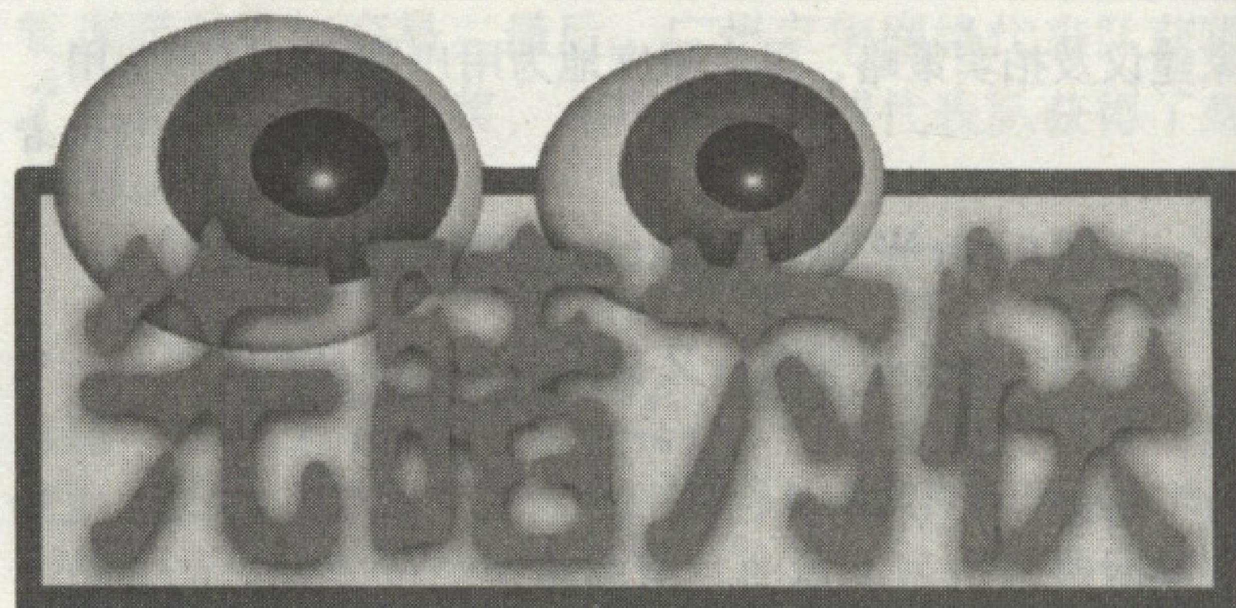
我行我速3.0
东方快车世纪号
金山词霸2000
金山快译2000
美达美电脑复读机
超级解霸5.5（特价版）
Cool3D（2.5普及版）
KILL98
瑞星99世纪版
神奇画板

娱乐类

轩辕剑3
明星志愿2
科隆战记3
卒业恋爱篇
法老王
盟军敢死队使命召唤（千禧特价）
极品飞车Ⅳ闪电追踪
铁路大亨Ⅱ
千禧八部
新绝代双骄

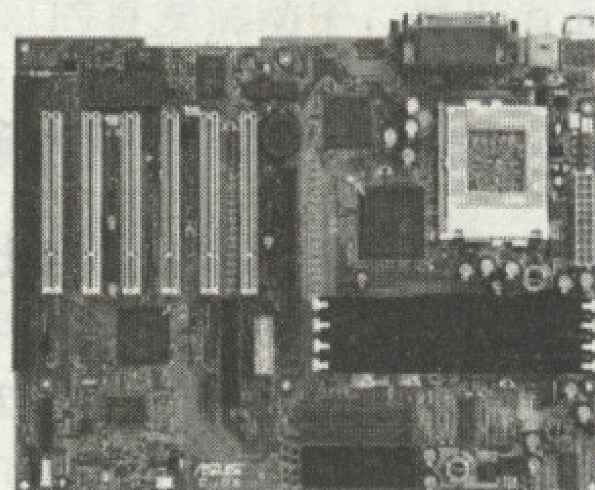
综合类

大众软件CD（2000.2）
MP3音乐无限（千禧特价）
心跳回忆完全攻略
克撒传补充包
家园完全攻略
中国古典名著百部
大航海时代Ⅳ完全攻略
MP3Ⅱ唱不停
趋势（2000.2）
博图三国补充包



华硕CUBX Socket370主板

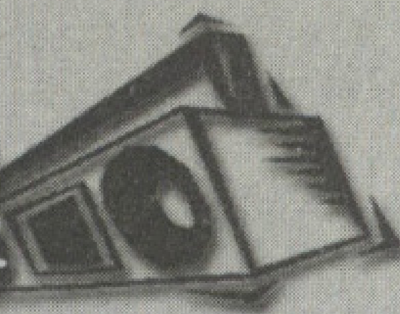
华硕于近日推出了其新一代BX主板——CUBX Socket370主板，采用Intel全新设计的443BX芯片组82443BX+82371EB（PIIX4），实现了BX主板对新型主流技术规范的支持，同时还继承了BX主板一贯的良好稳定性、兼容性及卓越性能。该主板采用Socket370接口（华硕主板命名凡以“CU”开头的，都是Socket370接口），支持FC-PGA封装的英特尔奔腾Ⅲ及赛扬处理器。华硕CUBX主板支持100MHz外频、AGP2×、最高1GB的PC100 SDRAM及Ultra DMA-66等主流技术规范，同时提供Ultra DMA-66和Ultra DMA-33接口，具有良好的兼容性，支持最多8台IDE设备，加之华硕CUBX主板可支持多达5个USB接口，使得用户的电脑系统拥有良好的升级扩充能力。另外CUBX主板同时提供华硕独家JumperFree免跳线及板载DIP开关硬跳线双重跳线设置功能，用户可根据自身情况及具体需要灵活应用。智能化的硬件监控及过热保护功能实时监测系统状况，使系统在温度过高时自动降速，保证系统运行的安全与稳定。



本刊记者

华硕AGP-V3800Magic显卡

华硕电脑推出采用TNT2 M64显示芯片的显示卡AGP-V3800Magic。自从华硕正式开始进军显示卡市场后，该公司的产品在驱动程序的功能上颇下功夫，这块AGP-V3800Magic也继承了这个特点，有着简单易用的安装程序，驱动程序的各个项目也都经过了汉化。虽然驱动程序中也提供设定芯片/显存时钟频率的功能，不过还是建议用户使用出厂默认的125/150MHz。AGP-V3800Magic卡上内建32MB显存，2D最高分辨率可达2048×1536，全彩色分辨率可达1920×1200。不但如此，这块卡在1280×1024以上分辨率的显示品质比其他同等级的廉价产品好多了。至于3D方面的表现，不管是Direct3D或OpenGL游戏，AGP-V3800Magic的表现都不会让你失望。如果想获得更多玩游戏的乐趣，华硕还提供了可选购的3D立体眼镜。此卡市场



建议售价为910元。

……………………………………………………本刊记者

技嘉i815主板GA-6OXM7

该主板采用最新Intel 815芯片组，Scoket370接口，提供了1AGP/6PCI/1AMR的最佳搭配组合，充分满足不同DIY的扩充需求。Intel 815芯片组是Intel为了配合最新的Coppermine CPU推出的最新芯片组，可支持100/133的FSB（Font Side Bus，前端总线）；与810主板不同的是它可支持AGP 4×，并可以外加AGP显卡，带宽最大可到1.6Gb/s；内存最高支持1GB；支持AC97音频和软调制解调器。该主板最高可支持8.0倍频，提供3个DIMM槽。该主板还拥有Dual BIOS专利技术，抵御病毒对电脑硬件的破坏。并采用Creative CT5880芯片，满足用户对高品质音频的要求。另外，该主板还支持ACPI 1.0标准，可支持STR（Suspend To RAM）功能，实现快速开关机，并节约电能，还支持高速DMA-66接口。该主板除支持Modem唤醒、网络唤醒外，还支持USB设备唤醒，并且在主板的各个端口设计有保护电路，避免使用者因无意热插拔外设对主板和外设造成损坏。

……………………………………………………本刊记者

ZOOM公司推出HomeLan PCI多功能网卡

最近，ZOOM公司在中国推出了HomeLan PCI多功能网卡，任何人都可以通过它轻松连接局域网，享受联网的乐趣，并可共享网络打印机、ZIP驱动器、文件资源以及联网游戏等或配合各种上网工具轻松访问Internet。只要有一条电话线，利用ZOOM HomeLan PCI卡快速接入标准电话线接口，就可实现局域网的简单连接，不再需要复杂的布线以及一些专业技术，可为用户节约高昂的费用。ZOOM HomeLan PCI卡还可用作标准的“以太网”接口卡，以供用户选择将其作为“传统”的网络接口卡来使用。同时，ZOOM HomeLan可以1Mbps的速度连接局域网，是普通Modem连接速度的30倍，完全可以满足普通局域网上众多用户的连接。ZOOM HomeLan备有两个电话线接孔，可以在连接局域网时照常使用电话或传真，这是因为ZOOM HomeLan传送的信号和普通电话使用的是不同的频率。当然在登录Internet时因使用的是同一电话线同一频率，所以想要同时接听电话则需要两条电话线。除此之外，ZOOM HomeLan PCI卡上还有一种特殊的过滤器，能限制计算机的数据保留在网内，不会通过电话线泄漏出去，从而保证计算机上信息的安全。

本刊记者

奔驰PⅢ-160A主板

基于威盛VT82C694X CE & VT82C686A芯片组的奔驰PⅢ-160A主板日前正式上市，急于升级的朋友可以从深圳新天下遍布全国的经销渠道享受迅捷的方便的服务。PⅢ-160A是一款标准的PC-133主板，采用ATX规格，Slot1架构，支持Intel全系列赛扬/PⅡ/PⅢ以及最新Coppermine处理器，支持AGP 4×、Ultra DMA-66、AMR软猫以及BIOS内软跳线配合特有的线性超频技术，外频可在66-160MHz范围内任意设定，进行逐兆超频；而且其Vcore核心电压可调、PCI 4分频技术、内存异步技术又极大地提高了超频成功的可能性。其Dual BIOS设计，配合防写功能，有效抵御病毒的破坏。该款主板拥有1 AGP/1 AMR/5 PCI/1 ISA/3 DIMM/2 IDE（Ultra DMA66）的超强扩展性，免除将来升级的后顾之忧。PⅢ-160A集如此众多的功能与最新技术于一体，为现在及未来的Coppermine提供理想的运作平台。

……………………………………………………本刊记者

连邦办公套装2000

《连邦办公套装2000》是连邦公司为广大电脑用户提供的一套集著名的文字处理软件、常用的输入法软件、文字校对软件、字库软件、杀毒软件等于一体的软件套装，所选产品均为目前流行的上榜产品，是办公的理想选择和好帮手。它包括《Corel WordPerfect Suite 8中文版》、《98王码输入软件》、《自然码V6.0C》、《黑马智能输入2000》、《字体宝库之经典字库》、《黑马编校办公版》、《瑞星杀毒软件》等，还特别赠送《3721中文网址》软件和《财智家庭理财》软件。该套装中的WordPerfect Suite 8中文版一直享誉国内外，在欧美、新加坡等地占有很大市场，而且在价格上占有绝对优势。相信该套装在促进国家各企事业单位、政府机关及家庭个人在使用具有国际品质的正版软件、节省资金等方面能够起到积极作用。该套装原价288元，目前优惠价258元。

……………………………………………………本刊记者

人人语音の游戏伴侣

北京雅达伟业公司今年3月16日推出了该公司新世纪第二个产品——人人语音的游戏伴侣，这套软件被专业人士称为“中国第一套语音游戏伴侣”软件。据了解，该产品开创了电脑游戏一场新的操作革命，以前作为最大电脑用户群的游戏迷们是用键盘、鼠标或操纵杆来玩游戏，而现在装上该软件后，就可以用语音来玩游戏了。如在玩最难控制的飞行游戏时，说“起飞”，飞机就开始起飞；飞上天空后，说“收起起落架”，起落架就自动收起；当遇到敌机时，说“发射导弹”，导弹立刻就发射了。它不仅可以控制飞行游戏，也可以控制RPG、格斗、战略等各种类型的游戏，甚至不管游戏的版本是中文、英文、还是日文。该软件除了能控制游戏以外，还可以做到控制几乎所有的Windows应用软件。雅达伟业公司的销售方式更是奇

特，独创了提前订购，一天涨一元，越早越优惠的方式。这条措施促使全国各地很多用户在当地各大软件专卖店预先订购，而精明的各大软件经销商也以预付定金的形式，抢先以低价位预订该软件，从而造成了该软件在中关村无货先“火”的局面。

……………………………………………………本刊记者

曙光网络办公软件

曙光信息产业有限公司的主推产品之一——网络办公软件WebWorks2000，自1999年10月经联想集团研究院选用后，目前运行良好，得到了联想集团的高度评价。曙光公司自主开发的WebWorks 2000网络办公软件，用于企业内网上的信息发布、管理、上传等多种网上功能，结合我国各级企业的实际情况而专门设计，具有明确的针对性，功能强劲。WebWorks 2000占据空间较小，在客户端以浏览器作为交点界面，而不需要安装任何其他软件，即使对于瘦客户机的网络也同样可以使用。它具有MIS系统的许多功能，并做了很大的提升，便于通过Web界面的对话框进行频道设置，生成用户内网所需要的频道。从开发背景、技术应用和功能实现三个方面都表明，“WebWorks 2000”不仅是一套办公系统软件，更是一套实用的信息发布、信息服务系统，可以作为企业级网络信息系统的基础框架。用“WebWorks 2000”建立起来的系统是Intranet环境下的OA，是Intranet下的MIS，并且比传统的OA和MIS更符合中国用户的实际需求。

……………………………………………………本刊记者

诺方“信息水印”系列服务

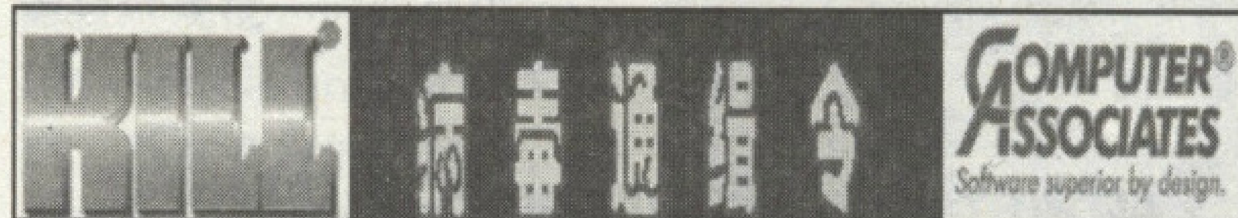
前段时间发生的世界知名网站集中遭到黑客攻击的事情让世人谈“黑”色变，然而正所谓“魔高一尺，道高一丈”，针对黑客的各种攻击手段，总会有更具实力的网络安全高手将其破解，与之抗衡。以网络信息安全先锋诺方信息技术有限责任公司为例，其首创的“信息水印”系列服务（也可以称做“数码签名”）是基于信息的数字签名技术，这项服务就像是给网络上的信息加上类似钞票中的水印一样的防伪标志，使伪造和经过篡改的信息无所遁形。运用这种服务，可对网页进行全天候的监视和验证，一旦网页被非法改动，网站服务器端的“GrandGuard”便可发出报警信号，提示网络管理人员该网页正被攻击，同时自动取出备份的合法原页面覆盖被篡改的页面，速度可以达到毫秒级。

……………………………………………………本刊记者

火柴头儿英语

作为一套在激发儿童想象力与创造力方面取得突出成绩的幼儿英语教学软件，《火柴头儿英语》书配电脑光盘即将与广大用户见面。它利用丰富的三维动画设计精心营造出来的“卡通学习环境”，既迎合了儿童对于动态事物及鲜艳色彩的敏感，又提供给他们充满个性的创意空间，为探索全新的“趣味教学模式”作出了有益的尝试。《火柴头儿英语》是专门为3-6岁的学龄前儿童所开发的英语教学软件，针对这一阶段的儿童正处于智力开发初期，具有好奇心强、想象力丰富等特点，该软件在画面的动态及色彩上做了突出的改进，融入更多精巧的构思。例如在对26个英文字母的讲解中，就巧妙地运用了三维动画的变形来表现字母的拼写方法，从而帮助儿童形象直观地记忆；又如在单词讲解中，巧妙地将单词代表的实物安排在几个典型画面内，当儿童点击画面上的实物时，实物便以各种不同的形式被“激活”，从而充分调动儿童的感官，吸引他们的注意力。在传授知识的同时，该软件还十分注重对儿童的创造力进行挖掘，这无疑将在一定程度上增强儿童的自信心和荣誉意识，从而为日后接受更为系统的教育打下智力及心理方面的双重基础。

……………………………………………………本刊记者



名称：爱情之声（Windows下VXD虚拟设备驱动型病毒）

发作：从2000年3月1日开始，以后任何月的1日感染LoveSong病毒的文件只要被执行，计算机都将演奏一首曲子。

现象：无特殊现象。

传播：Windows PE（.EXE）文件。

名称：靠近者病毒（Windows下感染MPP、DOC文件的宏病毒）

发作：每月15日，任意修改当时关闭的PROJECT文件内的时间函数，造成时间混乱。

现象：无特殊现象。

传播：此病毒由一个被称为“This Document”的模块组成，当一个染毒Word文档被打开时，病毒会检测系统中是否有MS Project正在运行，如果有，病毒将感染这个文件，同时也感染其他Word文档。在病毒感染Document_Close宏的同时，ProjCloser宏也将被添加到宿主文件中，当感染通用模板时，Document_Close宏也将被添加到通用模板中。通过这种方式，病毒可以确保每一个新文档被打开都会被感染，完成其大面积传染的目的。

本栏目由冠群金辰公司（KILL系列反病毒软件）协办。

得心应手办公2000



这款软件详细地讲述了目前最新的办公软件Office2000和WPS2000，继承了洪恩软件的一贯风格：细致、耐心又通俗易懂，可以使学习者在很快的时间内掌握最新的办公软件，适应以"信息决断"和"网络主流"为特征的"新办公时代"。它不仅讲述了word2000、excel2000、powerpoint2000、access2000、wps2000等办公软件，而且也细致地讲解了outlook2000，使办公走向真正的"无纸"时代。设计软件精心研究了数十个行业，并根据不同行业给出了实例教程分析，使学习者可以轻松熟练该软件从而大大提高工作效率。《得心应手办公2000》除了继承原来《开天辟地Ⅱ》全程语音、全程交互的特点之外，更增加了行业分类这一历史性突破的功能，在这一点上，它比《开天辟地Ⅱ》更加前进了一步，也是洪恩软件人性化设计的又一历史性突破。

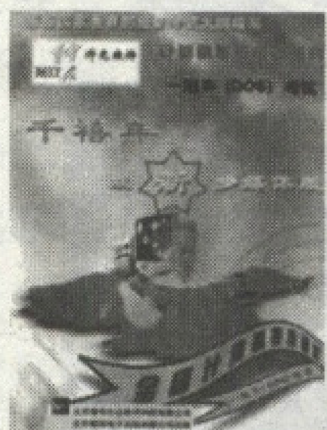


零售价：148元（8CD）

《全国计算机等级考试教程》系列



北京麦特立达软件科技有限公司隆重推出其"仲尼"软件的千禧精品——《全国计算机等级考试教程》系列教育软件。这一软件共七种计九张光盘，内容包括一级DOS、一级B（DOS）、二级C、二级FoxBase、二级Qbasic、一级Windows和为新增开考科目而开发推出的一级B（windows）。该系列软件内容丰富，覆盖面广泛，包括了等级考试的各个层次，紧跟最新大纲考点，完全实例全真化模拟考试环境，囊括了千禧考纲的精要所在。它题材全面、分析透彻、重点突出、针对性强，力求使考生在最短的时间内获得最佳的学习效果，给考生以最方便、最快捷、最有效的信息，让考生学习事半功倍，应试轻松自如，成为他们通级考试的良师益友。该软件凝聚了麦特立达有多年经验的IT精英的心血，质量优越，服务完善。相信能给千禧年考生带来一份意外的惊喜！



零售价：266元

走遍美国



简体中文版《走遍美国》光盘标准版全套9张。该产品投资额之大、内容之丰富、设计制作之精美、用户影响之广堪称国内英语教学"第一大片"。

简体中文版《走遍美国》光盘标准版包括了原教材全套录象、录音素材和课文注解等内容，同时增加了相关的练习、日常用语、词汇学习、美国生活介绍等辅助性学习内容。产品完全按照国内英语学习者的使用习惯与特点进行设计，版面精美、简洁、实用，内容一目了然。在表现手段上，充分体现了多媒体的优势，远远超出了原有素材的简单堆积。这种源于教材、高于教材的创造结果，对广大英语学习者有极大的帮助！



零售价：98元（9CD）

《超级五子棋》简体中文版



第一套五子棋人物养成冒险游戏！五子棋玩家必备之实战宝典！

本游戏以人物养成方式进行，你将扮演一名原本默默无闻的少年，在台北、东京、北京等地来回穿梭，与各种个性独特的人（包括美少女、光头力士和蒙面怪客等）切磋较量棋力。只要实力够，击败世界五子棋名人，就能成为举世闻名的超级五子棋王！



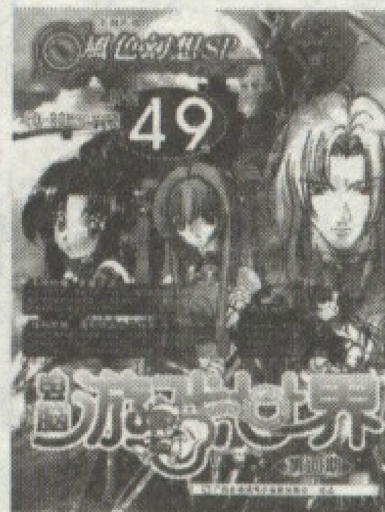
零售价：28元

风色幻想SP

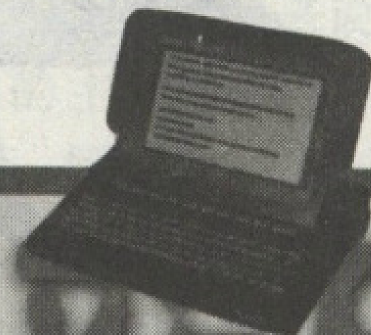


高游戏性与丰富魅力角色交融的战略RPG正宗续作终于登场！

独特的"徽章转职系统"搭载，近百种职业任君选择。新增可自由组合角色特技的"徽章特技系统"与"武器特技系统"。上百种豪华光影特效处理的大魄力魔法与职业特技。可以捕捉敌人来培养以及合成的"魔兽合成系统"与"魔兽喂养系统"。可继承《魔导圣战——风色幻想》的"魔兽继承系统"，让您辛苦培养的心血不再白费，近20万字的剧情对白，丰富感人剧情完整呈现。



零售价：49元



新品热报



金山与国产共享软件的爱恨情仇

重庆 东东包

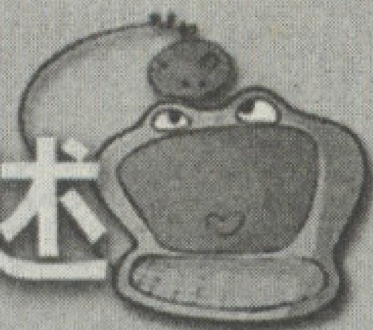
2000年伊始，在中国共享软件的作者群体里流传着一个消息：国内某著名软件企业正在以某种形式收购国内一些优秀共享软件。咋一听，似乎让人觉得国产共享软件的出路开始明朗化了，即与商业联姻，用商业化的运作模式来拓展国产共享软件的生存空间，寻求新的价值定位。可是当我们从最初的激动中冷静下来，却发现事情并不远未那样简单。

2000年1月19日，著名的科技资讯网站Chinabyte率先发表了其特约撰稿人唐朝的评论文章《金山公司"收编"中国共享软件？》，文章中第一次披露了金山公司意图以每个软件1-5万的价格收购或者部分参股中国的众多优秀共享软件。作者更以其一贯犀利和严谨的思维向人们提出了五个问题："作为一个公司这样做的商业目的何在？"；"金山的这种行为是不是一种新的垄断模式？"；"中国共享软件值多少钱？共享软件具有的反商业化精神有没有存在的必要？"；"假如金山此举只是一个公益活动它该如何做？"；"这次活动还有的意义？ "。接着中国共享软件网站（www.cnshare.net)相继在1月20日，1月21日，1月23日和1月27日发表了自己的观点文章："共享软件商业化？"，"折翼的希望（上）（下）"和"其实仅仅是开始"，对金山公司的做法提出了自己的质疑和想法。网上的争论和探讨也随之热烈起来，支持和反对的阵营泾渭分明。金山公司旗下的金山卓越网站也对这场争论非常的重视，并相继引用了发表于中国共享软件站的网友文章"红色共享风暴（一）（二）（三）"。当然作为金山卓越网站的一贯排他性立场，它所发表的文章是支持金山公司收购国产软件的，而反面的意见却一点也看不见。在中国共享软件网站的虚拟社区里的"业界评说"里，网友们也各抒己见。而Chinabyte也再一次表示了对这件事的高度重视，刊发了关于此事的专题文章。编辑们认为：

"无论如何，我们感到欣慰的一点是：许多人在关心着共享软件，关心着共享软件的生存和发展。所以我们也希望那些共享软件的作者明白，他们并不是孤独地前进着。"那么网友、作者和业内人士究竟是怎样看待这件事情呢？他们支持和反对的理由究竟是什么呢？金山公司与国产共享软件的这场纠葛会向哪个方向发展呢？

唐朝说："我的软件该卖多少钱？这是很多中国共享软件作者来信询问唐朝的问题。"快猫加鞭"的作者左轻侯也曾在论坛上问过这个问题。唐朝很难回答，不过唐朝可以给大家讲一个真实的故事（绝对真实！）：在一年多以前，网络蚂蚁的作者洪以容差点以3000元的价格把网络蚂蚁的源代码卖给国内另外一家著名软件公司！也就是在即将签字的那一刻，洪以容突然放弃了。没有人知道是什么原因。不过事实可以证明他现在的网络蚂蚁至少有那时100倍的价值。网络的不确定性是今年风险投资热的根本原因，中国共享软件之所以能有今天，和网络的发展密不可分。中国共享软件同样因为网络的不确定性充满了机会，唐朝个人认为1-5万的价格实在太低。唐朝给中国共享软件作者们的一个忠告是：不要低估了自己未来的价值。

共享软件具有的反商业化精神有没有存在的必要？是金山公司这次收购行动后必然要思考的问题。我们想想一个共享软件的典型诞生过程：为了满足自己的需要，一个好的创意一闪而至，于是一个雏形产生了，发布到网上，自己的需要恰好就是大家的需要，于是有很多bug报告和好的建议，当然还有别人弄死机后痛骂你的来信。但是不管怎样，你得根据这些意见改进你的版本，慢慢地你发现，你的工作量越来越大，软件也越来越庞大，于是你想放弃。但是还是有很多邮件来询问软件的进展情况，这些又给了你信心，于是你花了大量业余时间在论坛上规划新的版本，当然这次有



你通过这个软件认识的网络朋友们帮忙。于是你有更多的创意，可能也碰见了绝好的美工和编程伙伴，说不定还有网友愿意给你写首主题歌，当然，顶不济的我也能写写帮助。这些就是反商业化精神！当一个纯粹进入商业化之后，共享软件成长的土壤和空间是否遭到破坏？当我们带着这个软件能不能被参股的想法去思考一个新软件的时候，我们还能不能保持我们绝佳的创意？网络上的集体智慧和劳动还会不会出现？唐朝不知道。”

东东包认为：“当我们追溯自由软件在国外的发展历程时，我们不难发现那是起源于对商业利益统治整个世界甚至束缚人们自由享用资源的一种下意识的反抗，一种精神上对世俗的叛逆，一种渴求人格本体的独立。在自由的面前，任何商业化的窒息、捆绑、压抑和肢解都是我们坚决反对的。...可以说作为国产软件的领军人物，作为中国第一个生产了100万套软件的民族企业，我们不希望它不好，只希望它更好，也为我们民族和软件业树立起一面大旗，指引一个方向。可是继‘红色正版风暴’推出并获得初步成功之后，金山的领导者有点飘飘然了，以为低价格所抢占的市场份额可以决定一切，市场行为和资本意志可以决定一切了。”

毫无疑问，作为一个公司的市场行为和商业操作，金山在这件事情上的确有相当独特和锐利的眼光。还记得东东包和CoCo在《大众软件》2000年第一期上所作的99中国共享软件年终点评里的话吗？“不少精明的商人开始看到了其中商机，已经或者准备进入中国共享软件领域，特别是软件注册代理。...争夺共享软件作者及其资源的战斗，其实早已悄悄地拉开了帷幕。这也从一个侧面反映了中国共享软件发展的巨大潜力和可预期的繁荣。”显然，金山做出这样的投资决定，肯定分析了其利弊得失。它所获得的好处远远大于它所付出的金钱。这是一个很合算的买卖。单纯从交易的角度讲，金山是最大的赢家。不过，倘若我们从国产共享软件的精神准则来看，从我们互联网的发展前景来看，从我们民族软件产业的根本利益来看，这未必是一个合算的买卖，这也未必是一个多赢的交易。

如果我们从感性的狂热中走出来，从浮躁的呐喊声中静下心来，理性地思考事情的本来面目，我们不难发现，事情并不是那么简单。网路小蚂蚁认为：“所以，‘金山’介入国产共享软件，至少有三个方面的好处：一是资金的投入；二是技术的支持；三是市场运作。而这些不正是我们国产共享软件所急需的吗？”是的，金山给了每个国产共享软件资金1-5万，钱确实不少，对他们帮助也许很大；是的，金山会给我们技术上的支持，当然可能也有从微软那里买来的tts技术；是的，金山会给我们市场运作，而我们欣喜若狂地看到的也许仅是一个新的市场风暴开始，这是一个像金山词霸2000的广告造神运动。那么，请问金山拿到了什么？请问金山能不能成为国产共享软件的救世主？金山扮演着这样一个既不像慈善事业热心人也不像技术创新领导者的不伦不类的角色，是否合适？WPS给我们所有的国人留着一点希望，而金山词霸3也以其实用而赢得了许多的掌声。但是我们要问，现在的金山，还有什么？还在做些什么？还将继续给我们什么？

曾经独立与微软竞争办公文字处理软件市场的金山，以前靠的是自己钻研和创造的技术，那种不屈不挠、锐意进取的精神，成为了民族精神的代表，获得无数期许的目光；而现在的金山，因为联想的注资，因为对市场的多年运作经验，逐渐学会了运用资本和市场的力量来解决竞争出现的问题。从某种意义上来讲，这是一种进步。毕竟，我们的竞争对手不仅有国内的同行，更主要的还是国外实力雄厚的软件巨子。如果一味地从事技术研究而忽视市场推广，将会置自己于一个危险的境地，不堪一击。但是，从另一个方面来讲，只重视市场而忽视技术创新，获得的只是短期的利益而将会在长远的竞争中渐渐被削弱直至退出IT舞台。我们看到的词霸2000比词霸3并没有多大的升级改进，而在所谓的“正版风暴”成功的时候，其开发者之一雷飚却离开了金山。那么雷飚为什么离开金山？如果金山还能给它的程序员以远大前景和巨大成就感，谁愿意走？

金山凭着小工具软件和极低的价格切入市场，并能取得丰厚的回报，那么这会不会给公司决策层一个极强的心理暗示，做小软件更容易赚钱，风险成本相对于大型软件来说也小得多，他们会不会据此改变公司的主营方向，而一味地从事中小软件的开发和销售。因为软件越小，技术含量相对来说要求也就越低。收购国产共享软件难道不是这样一个强烈的暗示吗？如果它要来包装或者推广几个共享软件的话，显然它是有这个实力和经验的。或许也能产生巨大的经济效益，因为词霸的成功摆在那里嘛！但是，作为民族软件的领军人物，一味沉溺于中小软件，那么谁来

发展我国自主的大型商业软件？谁来肩负起抗击美国，日本甚至印度等国家软件企业和产品的渗透和入侵？谁来兼顾民族软件业的整体利益和长远发展？

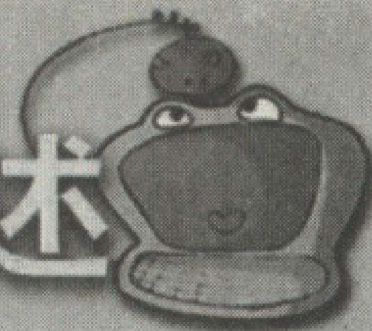
退一步来说，如果金山只是因为自己的经营战略，而从众多的中国共享软件的优秀作品中，选择其中跟其有一定联系的软件来进行收购和包装，甚至加以技术支持来发展和改进，还可以让人理解的话。那么实际上他们的动作却不是这样的。据说相当普遍的优秀国产软件作者都得到了被收购或者部分参股的邀请，那么说明什么问题呢？金山收购共享软件，并不是一个经过慎重考虑，挑选和评价的决定，也不是一个让现有的共享软件获得更大发展的决定。从战略上讲，金山的举动没有周密而妥善的处理，没有从其公司和整个软件行业的长远发展来考虑。只要是人气值或者评价相对较高的软件，金山打算照单全收。那么我们是不是有理由怀疑它的目的纯粹是为了打广告，商业宣传和争取这些优秀共享软件的忠实用户？那么它是不是仅仅只是一个市场抢占活动？那么我们共享软件的发展能靠金山公司这样一个以商业目的为第一位的企业吗？为了给东东包的疑问一个更强有力的证明，实达集团所有网站友情提供了一个精彩的例子：）。继金山公司之后，很多优秀共享软件作者收到了来自所有网站的一封电子邮件。标题赫然是‘和我们合作您一定会后悔---为什么没有早想到和所有合作？’。其中给出了相当不错的条件，甚至只要认真回复的作者都能得到一张CD唱片和一套《东方网神》，中心思想只有一个：与所有网站合作，方案之一也是购买作者的软件版权或者部分版权。这让人很自然的就想起了金山的“红色正版风暴”活动和实达的“旋风29”计划。这说明了什么问题？金山只是我们的唯一选择？共享软件的发展能够建立在企业之间的竞争之上吗？也许还有很多很多的问题，2000年里我们需要好好的想一想。

由于我们国家的软件企业长时间是小作坊似的操作，那么也许有人会期望金山等少数企业在市场里取得某种暂时的垄断，以使我国的民族企业能够羽翼更加丰满一点，好与国外的软件巨头竞争。甚至还有人认为，中国的软件技术水平还没有高到可以创新的地步，基本是学外国的，垄断似乎并不会抑制创新。首先我想说的是，虽然我们现在在某些领域里的确处于一个相对落后的层面上，但是千万别小视了全体中国程序员的水平。其次垄断的确会抑制创新，要不然人家美国人为什么发傻要肢解自己的摇钱树微软，就是怕它垄断会阻碍其他公司的创新啊！再举国内的例子，CNNIC的中文域名系统一出来，在市场上开拓了那么久的3721中文网址置于何处？如果哪一天金山因为词霸垄断了市场，而停止或放缓了词霸的升级改进，我们怎么办？也许我们将发现有一个很好词典共享软件发布，那将真的是一件非常遗憾的事情。所以我们必须明白商业软件和共享软件的区别。共享软件的价值在于群体智慧的创造和奉献，是什么金钱都买卖不了的。

闻怡洋认为：“任何事物都有转变的过程，中国软件开发也会由无序向有序发展。而且共享软件的基础是个人开发，这种是不会因为其他的公司存在而改变。共享软件永远都会存在，不论是否能赚钱。我说我的一件事情。引自Dial Monitor的readme.txt，Dial Monitor 2.70与2.71间的一个小插曲：金山公司向我购买Dial Monitor的版权（用于宣传），并希望能由我继续开发。当时我提出的第一条件就是：Dial Monitor永远作为一个免费软件，金山公司不得对Dial Monitor向用户收取费用。虽然不知道这笔买卖是否能最后谈定，但我所做出的承诺却不会改变。

提出这个条件主要是为了维护我自己做出的承诺：‘Dial Monitor 将永远作为免费软件进行发放’。虽然这样会使我的利益遭到损失，但我认为我得到了我需要的东西（是不是有点傻）。但我想这也许是中国软件缺少的东西，很多人带着崇高的理想去进行软件开发，但最后在现实面前不得不改变初衷。如果每个公司或开发者都对他们所做出的承诺负责，也许中国软件的腾飞并不是遥不可及。”

其实关于金山收购国产共享软件的事情，仁者见仁，智者见智，每个人都有自己的想法和观点。现在还说不上谁对谁错，需要时间检验。不管事情最后的结果如何，在讨论的过程中，我们发现了更多的人在关注中国软件事业的发展，我们看见了更多的人学会了严肃地思考出路问题。那么国产软件真正的出路到底在哪里呢？中国共享软件是否能够生存和发展下去呢？衷心地祝愿金山公司能从我们的讨论中吸取有益的建议，取得更大的成绩；衷心地祝愿我们国产软件同行们能够同舟共济，协力开创中国IT事业的鼎盛时代；衷心地祝愿所有矢志于中国共享软件未来之路的朋友们，尽管筚路蓝缕，我们携手同行。因为中国的软件事业刚从童蒙中醒来，一切都是崭新，一切仅仅是开始！





金山何忧？

本刊记者

相信看完前文的朋友们中，有很大一部分人都会跟记者一样感到心里沉甸甸的。很久以来，我们都对金山公司充满感情，满怀惊喜注视着她每一次前进的脚步。在很多人的心目中，她似乎已经成了一个象征，寄托着我们最后的希望。但这一次，情况似乎有了些许变化，这一次的软件收购行动改变了很多人对于金山公司的看法，东包的文章可以说集中反映了大家对于金山公司的疑惑和担忧。作为国内最大的大众IT媒体之一，本刊一直关注着金山公司的发展，这一次当然也不例外，针对这个问题，记者接触了金山公司的一些有关人士，所得到的一些情况仍然不能令人乐观。

一石激起千层浪

这次收购行动的始作俑者其实只是金山卓越网站，行动的用意也很简单——用相对较为低廉的投入为网站作宣传，在他们所谈的合同当中都有这样一条要求：在软件中出现金山卓越网站的标志或字样，然后一方面利用国产共享软件在国内庞大的用户群扩大金山卓越网站的知名度，另一方面国产共享软件的民族效应也能提升网站的层次。也就是说，在最初的意义上这只是金山卓越网站的一次广告活动，并不一定代表金山公司的立场。据记者了解到的情况，金山卓越网站一共接触了20余位国产共享软件的作者，达成意向的大约有6到7人，真正签订的合同只有一份，而到目前为止连这一份合同也还没有付款。

平心而论，这次活动从纯商业的角度来看应该说还是很有创意的。互联网的发展越来越迅猛，逼使着大家都在大打网络牌，得到了风险资本注入的网站们显得一个比一个财大气粗，他们的广告不但打破了IT行业的限制，出现在各种大众媒体上，还各出奇谋——你在长安街上立牌子，我就打在摩天大楼上；你挂在公共汽车站上，我就贴在地铁里……仿佛只是一夜之间，北京城到处都充满了各种网站的广告，似乎中国的老百姓早已提前跨入了网络时代。显然金山卓越没有能力也不愿意把钱花在这样的地方，但在注意力经济的时代，得不到公众注意的网站是注定要失败的，在这种情况下，金山卓越网站想到了国产共享软件的影响力。只是这一次，它在圈内所引发的轩然大波不仅是金山卓越网站，就连金山公司的领导层恐怕也是始料未及的吧。

那么为什么大家对于金山卓越网站的收购行动如此关注，而且各种议论的矛头都指向金山公司，这次事件的策划者金山卓越网站反而被大家在有意无意之间忽略了呢？我想这其中的原因很复杂，一方面说明了大家对于商业化侵入的恐惧心理，另一方面金山公司软件开发商的背景起了很大作用。在互联网时代，小工具类的软件将越来越多地变为共享甚至免费软件，而且软件的影响将越来越转入后台，真正有巨大商业潜力的机会将会与互联网紧密结合，这一点我想金山公司的领导层不会看不到，因此说金山公司意图在这次收购行动中利用这些小工具软件谋求现实的商业利益恐怕有些牵强，网站的一次纯粹的广告宣传行动应该更为接近于实际情况。但是人们的批评仍然集中于金山公司本身，其中金山自身的失误起了很大作用，记者了解到的一些情况也印证了这一点。

外面的世界很精彩——难道只是泡沫？

1999年年底的“红色正版风暴”使金山公司的声誉和影响达到了顶点，但同时这场“风暴”的空前成功难免也使得金山公司的领导层有些飘飘然，而很容易忘记这场“风暴”是在公司一种什么样的状况下爆发的。自从雷军执掌金山公司的大权以后，这个公司在市场运作方面便表现出越来越强的个性，从金山词霸3的“秋夜豪情”到WPS2000的“龙行世纪”，从《决战朝鲜》的电影首发式到这次的“红色正版风暴”，金山公司操作市场的能力得到了长足的长进，公司也俨然以中国最大的通用软件制造商的形象出现。但是外部的繁荣和热闹并不一定就与内部的协调有序相对应，正如商业化的市场运作决非一个公司，特别是像金山这样的软件开发商的全部内容一样。

在记者与金山公司内部一些人的接触中，不只一次地听到“金山公司原来是小作坊，现在不过是变大了一些，是个大作坊了”的说法，虽然不能排除个别人的情绪化语言，但这仍然让记者感到与日常得出的金山公司的印象大相径庭，也让记者十分担忧。任何

一个团体和组织，完全没有冲突和矛盾是不可能的，但一个处于快速变化的环境中的公司应有能力迅速调整内部的组织结构，顺利地疏导这些矛盾冲突，使公司的整体架构与自身的发展相适应，从而使公司能够保持充足可持续发展潜力，这也是现代市场经济对于一个企业的基本要求，对于正处在摸索阶段的我们就更是这样。在这方面，金山公司做得显然不如她的市场运作那样好。在很多时候，金山公司都表现出了极大的随意性，就像这次的收购行动。这样轻率和缺乏整体考虑的举动正在损害公司的形象。处于高速增长阶段的金山公司不断地招兵买马，同时也把许多极有名气和能力的人物收于帐下，但如何使这些人在公司内部充分发挥自己的作用，共同为公司统一的目标而努力，在努力的过程中得到应有的报偿，应该是公司领导层需要认真考虑的事情。对于金山公司来说，“拍拍脑袋就行动”的日子应该过去了。

在国内的市场上充斥着各种泡沫，我们不希望金山公司最终也只是一个美丽的泡沫，这是因为我们与她一起走过了不平凡的10年，她在我们的心里真的占有很重的分量。

把根留住——技工贸还是贸工技？

联想集团去年提出，要把自己的发展方向由原来的“技工贸”变为“贸工技”，这带给我们另一种忧虑——已成为联想集团成员企业的金山公司会不会也变成了一个“贸工技”的企业呢？虽然现在看来，这次的大规模收购国产共享软件的行动仅是一次夭折了的单纯商业宣传活动，但它还是加深了人们的这种担心。

对于联想集团的情况我们不很了解，也不便置喙。但在我们的印象里原来“技工贸”的联想也未见多少“技”的痕迹，联想品牌的电脑中属于联想集团的所谓的技术含量又有多少呢？因此也许联想集团原本就是一家“贸工技”的企业，这次只不过是正了名而已。但金山公司的情况是不一样的，WPS是实实在在的技术结晶，尽管她还不那么好。正如大家所担心的，如果有一天尝到了市场运作甜头的金山公司不愿意再从事艰苦的技术开发，那么我们还有什么呢？一旦有一天中国所有的公司都变成了“贸工技”的公司，那么中国还有什么呢？

扛着“民族软件工业的大旗”的确很累，但这就是希望之所在，以中国这么广阔的市场空间，这么多精英志士，难道我们真的只能使用微软的Windows、Office或是别的什么吗？毛泽东早就说过：“人是要有一点精神的”，这话有必要在现在这个物欲横流的时代重提，也许人们评价金山公司的标准更多的并不是金钱，比金山有钱的公司多得很，但金山在人们心目中的地位却是他们取代不了的。而且我们也看到，世界上的许多知名企业都是为了自己的理想而做，而不仅仅是为了金钱。

把这么沉重的责任全部加于金山身上的确有些过分，金山只是一家公司，也要生存发展，还要面对上级企业的利润压力，对于他们来说运用一些商业手段来开拓市场是非常正当和正常的，因此我们只说“希望”，希望金山公司不要流于平庸，把根留住！

一样的月光

美国的月光和中国的月光是一样的，月光在全世界都是一样的，在这里不存在什么“特色”的问题。

在这次事件中我们也看到了来自于另一方面的反应——国内的一些共享软件作者和有关评论似乎显得有些过分敏感，很明显他们还不习惯用商业的眼光来看待问题，而总是加入道德评判，似乎金山公司收购国产共享软件就是心怀叵测，就是要把国产共享软件引入歧途等等。

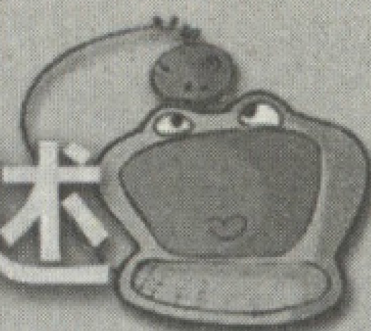
在我们看来，如果不考虑其它因素，金山公司的这次行动并没有更多的深意，而那些共享软件愿不愿意、以及以什么样的方式与金山合作，则完全是双方之间的事。在这样的交易之中，双方是自由的，这就是商业精神之所在。作为一个公司，金山没有必要一定要对国产共享软件的前途负责，当然也没有必要去做什么“公益活动”，通过交易达到她的目的就足够了。而对于共享软件的作者来说，更没有必要强迫他们去为什么负责，他们最初制作这些软件只是出于自己的兴趣，这就足够了，保持一些独立性不是更好吗？

网上的共享软件浩如烟海，而所谓的机会只是针对其中很少的一部分，更多的软件难免被淘汰的命运，这是实际情况。商业化并不是什么洪水猛兽，我们倒是认为共享软件要得到更大的发展，引入商业化的运作手段是很好的一个选择。在中国目前如此缺乏商业精神的的市场状况下，奢谈什么“反商业化精神”似乎有些太早了。

金山何忧？

最后我们来回答这个问题——金山之忧，在于公司的领导层不要满足于已有的成绩，认清自己的优势到底是什么，在这个基础上尽快完成自己的转型，由“作坊”转变为真正意义上的公司，在保持住自己特色的同时面向互联网时代去获得更大的发展。如是，则是我们的一大幸事。

据说在今年的4月15日，金山卓越网站将从金山公司中独立出来成立新的子公司，我们期望这能成为金山公司发展史上的又一个里程碑。



我们的网络（上）——解析网络拍卖

北京 尚进

网络商业形式多种多样，拍卖作为一种以买方角度出发的商业模式，由于其叫价、发标等运作手段的规律性与网络运行环境相符合，所以自然被引入电子商务之中。从商业模式上网络拍卖可以分为以eBay为代表的c to c（或p to p）消费者与消费者之间模式和以Amazon.com倡导的b to c商家到消费者的商业模式。

重要的是网络拍卖非常适合小资本进入电子商务领域，而且在配送支付等瓶颈问题上可以少一些麻烦，所以相对算是一种符合国情的电子商务模式。那么此种商业模式在网络环境中到底运行得如何，以及其在网络这个载体之上有什么特点呢？

说明拍卖

拍卖作为一种商业活动的历史可以追述到巴比伦时代，19世纪的发展使其达到高峰，但在20世纪中后期渐渐走低，而如今借助网络拍卖似乎又找到新的希望。

从经济学角度，可以将拍卖解释为一个卖方对众多买方，买方进行竞价，以出价高者获得向卖方购买标的物的机会。可以看出买方作为整个商业活动的一个环节起着连接以及指导性的作用。另一方面，拍卖同样可以解释为一个买方对应众多卖方，卖方就买方的求购竞价，以出价低者获取向买方出售的机会。这与前面的拍卖调了个，其实用竞标来解释就可以了，甚至可以引申到电子商务中的集体竞价。拍卖是一种"卖方垄断"，但它又将竞争引入了买方，而集体竞价实际上是一种"买方垄断"，但它又不是买方决定的垄断，而是利用卖方之间的竞争来实现的买方垄断。所以在拍卖中买卖双方处在一个位置平衡互换的状态。

从传统的拍卖意义上讲，拍卖是买方出让价值获取使用价值的交换过程，在这个过程中，买方为了获取使用价值而失去自己拥有的价值，但是这个价值却是按照商品的市场需求价值而决定的，而这个需求价值则是买方根据卖方而提出的，从整个社会的角度看是围绕商品价值上下波动的。从这点来说拍卖并不是脱离社会商业的，任何拍卖品必将按照自己应该拥有的价值交换，是符合价值规律的商业运作。这一点尤其值得网络拍卖注意。

说说网络拍卖

所谓网络拍卖，直白地说就是将拍卖的场所从传统的现实市场转移到网络上，借助网络的信息相互交换与分享来达到传递商品价格的目的。可以看出拍卖场所就是一个进行商品交换活动的市场，拍卖者充当了中间环节，直接联系了买卖双方，不管是双方谁占主导，均可以通过网络的拍卖平台沟通。网络的双向性替换了传统拍卖中买卖双方交流的问题，而通过网络拍卖程序的编制代替了拍卖师举锤决价的地位，更重要的是由于网络信息量不受传统拍卖中时间、地点的种种限制，可以实现全天候拍卖。

那么将拍卖这种商业形式嫁接到网络上难道真的象我前面说的那样容易吗。我们可以站在不同的角度对于网络与拍卖的结合进行一下比较与分析。

首先站在网络的角度说，拍卖的形式有些类似于贴帖子，一个拥有商品的卖者将商品信息贴在拍卖平台上，然后竞价者跟着贴帖子，当然这个所谓的帖子就是竞价的竞标。而拍卖平台就类似于一个论坛，只不过这个论坛的论点是商品。站在网络上的出发点是借助网络达成交流，需要的是引发大家的参与。如果说论坛或者聊天室能够吸引人的原因是畅所欲言的自由的话，以网络角度来说，吸引人的则

是通过网络叫价的形式以及竞价者相互之间的交流。

而站在拍卖或者商务活动的角度来说的话，网络拍卖实际上只是一种变相的拍卖形式，而这种形式并没有改变拍卖双方的关系以及商品交换的实质。因此对于拍卖本身而言并没有变化，相对的在拍卖容量和时间上确实改变了拍卖的一些限制，但是从商业角度在考虑利润以及拍品质量上，就与传统的拍卖有些差异。这主要是由网络本身所决定。当然，规模与质量对于网络拍卖是一个很重要的平衡点，从商务角度考虑是需要借助利润来分析与计算的。

最后是站在电子商务的形式上看，作为一种能够聚居很多人的电子商务形式，网络拍卖不同于b to c式的电子商务模式只能够吸引单方向的顾客来购买物品，而商品的制造者是销售环节以外的。网络拍卖在吸引买方的同时更能够归拢一批出售商品的卖方，而且这些卖方中又有很大一部分是潜在的买方。这样的双向吸引，对于电子商务的商业模式来说是一个非常好的形式，更可贵的是这样的双向吸引能够带来双向的注册用户，要知道一个网站的注册用户对于网站在盈利、获取投资甚至上市都会有非常大的帮助。

网络拍卖的特点

在常规的拍卖中，卖方掌握着标的物的完全信息，而买方往往非常需要尽可能多地了解标的物，但是限于信息传播方式往往采取实际观看，使得一次拍卖之前的预展受到拍卖容量以及时间的很大限制，而且在有大量不同标的物的情况下，信息的准确以及完整很难有保障，参与竞投标的候选者范围较小，使信息成本较高。而在网络拍卖中针对单个标的物的介绍可以很容易地借助网络传播，更重要的是每个竞拍人都可以对于标的物提出自己的问题，而且由于网络上数据查找非常方便，使得卖方或者拍卖平台可以针对物品连接相关的信息，从而形成拍卖中买卖双方的信息平等。

其次，网络拍卖的拍品，也就是标的物的来源。与常规拍卖中拍品有目标性来源不同，网络拍卖的拍品并不是单一地由拍卖平台去执行搜集工作，而是借助网络的参与功能，令每一个可以注册的用户都成为卖方。只要你有富余的物品，只要其对于社会或是其他人还拥有使用价值的话，那么借助网络就可以传达你预出售这个物品的信息。从而为实现该物品的实际价值提供了可能。而对于拍卖平台来说，借助网络的广泛性，可以收集到数量相当丰富的拍品，而更重要的是这些借助网络从四面八方云集来的拍品并不需要将实物汇集，而该拍品的信息成为了其价值的表现。

网络拍卖中拍品的提供者除了借助网络转让自己拥有的物品外，生产商参与网络拍卖也是一个非常重要的环节。这个环节对于网络拍卖平台来说，是最大也是最有潜力的，拍卖平台今后佣金的收取也需要依靠这个群体。如果说借助网络而来的四面八方的个人卖者是散户的话，这些专门生产产品的企业就是网络拍卖中今后的大户。在今后的网络拍卖中，拍卖将仅仅代表一种销售形式，而实质是贩卖。

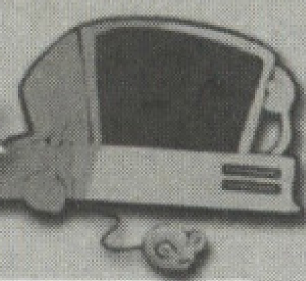
与商品提供者相对的是拍卖中的买方，如果说一个卖方的产品对应一个买方的时候，在这个买方之下还应该排列着若干的候补买方。而网络拍卖中的买方与传统拍卖最大的不同就是范围的广泛性，而更重要的是这些众多关注物品拍卖过程的人的传播性，这个广泛性和传播性对于网络来说是最大的优势。

网络拍卖这些不同于常规拍卖的特点决定了在网络上运行拍卖这种自主定价、自主交易的商务模式。网络拍卖虽然只是电子商务模式中的一种，但是它非常适合于网络商务运用得并不是非常广泛的网络环境，尤其像中国这样网络消费能力还不高、电子商务瓶颈多的国家。而且网络拍卖着重点是参与，是参与网络商务活动，虽然从利润以及发展空间衡量的话，肯定不及b to c模式，但是网络拍卖在电子商务初期在人气、可行度等方面还是值得肯定的。

网络拍买的现实基础

任何商务形式的实现最重要的是需求，而且这个需求是需要足够的消费能力作为后盾的。而网络拍卖最重要的是将需求和供给信息大众化，将需求借助信息的传播重新配置，使得需求可以在最短的时间找到供给。而拍卖对于消费能力的需求虽然在根本价格上受到价值的限制，但是买方对于拍卖的主导位置，使得拍卖的价格可以有一个继起的弹性。这对于价格主导形的中国消费市场来说是很有诱惑的。

其次是拍买的政策背景。从目前的情况看网络拍卖基本符合传统拍卖有关的法规，如此从法律上有了明确的界定。值得注意的是在叫价中，对于注册用户叫价的有效性及协议性，也就是说通过网络对于竞标物提出竞价的同时，一个具有法律位置的购买承诺就应该被视为形成交易的协议合同，这也是一般在拍卖注册前应该说明的。（待续）



Linux安装、使用及感想

在文章开始之初首先要向大家声明：Linux的应用需要一定的计算机经验，可以说是高手才敢把玩的。我并不想手把手教大家安装以及使用，就算读者能够耐住性子将文章看完，我想也要连载一年以上才能将Linux的使用及技巧大概说说。如果大家通过我的介绍对于Linux产生了一些兴趣，请上网了解尽可能多的Linux信息，或去书店搜寻有关Linux的基础书籍吧。

一、Linux上膛

自打Linux开始被世人关注到现在也有几年时间了，但大家不要指望其安装过程可以像装Windows那样傻瓜，也许这就是追求另类的高手选择Linux以显示自己与众不同的个性的原因吧。

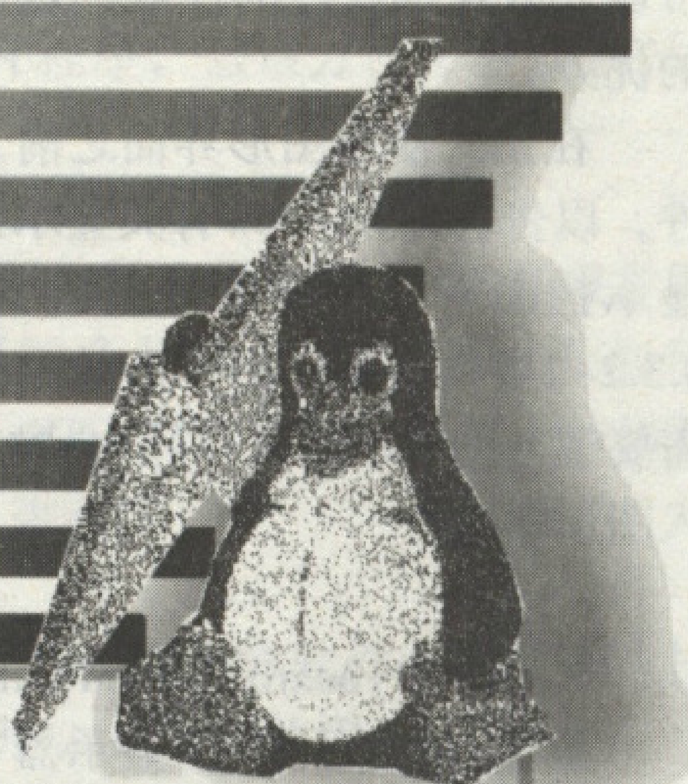
首先需要了解自己的系统情况（硬件版本、生产厂商、BIOS版本等）。虽然Linux可以自动识别许多硬件设备，但由于新硬件层出不穷，而且并不是每种硬件都为Linux准备了驱动，所以手动输入一些必要的设备信息还是必须的。最简单的办法就是借助Windows设备管理器，或者让DirectX帮帮忙。在了解了自己的硬件状况后就可以准备安装Linux了。

为Linux准备硬盘空间。由于捆绑的应用程序不同，各种Linux发行版需要的硬盘空间也不一样，大概是从100MB到500MB或更多。Linux必须安装在其独有的分区中，如果你只有一个分区并且被Windows使用着，那么需要备份全部数据，然后创建新的分区。

目前主流的Linux操作系统是RedHat，在国内TurboLinux也广为人知，在本文中我并没有针对某个特定的Linux版本作介绍，前面说了，主要目的不是手把手教大家安装使用，而是希望大家了解Linux、认识Linux。

一般来说Linux操作系统中会提供一系列可选软件包，由于它不是Windows那样的傻瓜操作系统，所以用户，尤其是服务器用户可以根据自己的需要选择安装。TurboLinux就是一个比较典型的例子，用户插入光盘后，系统会询问是通过本地设备安装还是网络安装，很明显地是考虑到服务器的需要。一般情况下比较省事的安装方式是用光盘启动系统安装，但如硬件系统不具备条件，还是需要从软盘启动。Caldera OpenLinux、RedHat、TurboLinux等基于2.0以上内核的版本基本上都带有启动盘，而且在Linux的光盘上也会提供工具来制作启动盘。

还以TurboLinux的安装为例。在解决好分区的问题后，需要用户选择需要安装的组件。基础部件有系统基本工具、最基本的常用应用软件和网络应用软件，另外还可以选择性地安装系统发展工具以及系统核心服务程序码（Kernel source code）。此外，Linux的Help文档及FAQ文件可以回答一些常见的问题。一般最基本的安装需要接近100MB的硬盘空间，与Windows98相比就省多了；但如果将服务器需要的系统配置、硬盘镜像管理系统等加入的话少说也要250MB，再加上开发程序包就得照着500MB走，其最大安装基本上与NT差不了多少。一般的Linux安装过程需要将近50分钟，比Windows要慢，主要原因是需要先将文件配置好转到硬盘上，利用硬盘作为平台再安装。在系统自行安装过程中不会出现选项等问题，所以找本漫画泡马桶最合适。



FREE FREE FREE FREE FREE FREE

Linux专题（下）

北京 尚进

下面的工作就是配置图形界面，这也是Linux与Windows最大的不同。图形环境可供选择的不少，不过所有这些图形环境都需要一个基本平台——X Server。最常见的X Server是Xfree86也就是X Window，它的具体情况后面会介绍到。值得注意的是在配置X Server时需要输入很多相关硬件的信息，尤其需要注意显卡的配置。大多数显卡TURBOXCFG会自动检测出来，并显示其详细信息，但还有一些较新或不是非常普及的显卡不能被正确识别（这也是Windows的问题），所以不要选择检测，直接从系统的提示清单中选择；另外显示器数据的选择也非常麻烦，如果你的显示器不在所列的清单中，就需要手动输入制造商和型号以及频宽、垂直和水平扫描频率等。输入时一定要小心，错误的设置有可能损坏硬件。

按照前面介绍的过程完成之后就基本上可以算是安装上了Linux，但光有一个操作系统还是不够的，对于个人用户来说基于Linux的应用软件才是吸引人的关键。不过更多的Linux用户是用它充当免费的Unix系统使用，所以浏览器及FTP工具是Linux实用软件中最常见的。

二、X Window走好

X Window是系统中与你交互的图形用户接口（GUI）部分，它负责连接桌面和操作感以及命令和程序的运行接口，其安装与调试是整个Linux系统配置比较关键和麻烦的环节。

首先仍然需要收集有关的硬件信息，需要知道尽可能多的显卡和显示器的资料，尤其是显示器的刷新频率和其它信息。当然如果你的显卡和显示器已经包含在硬件支持列表里了，这将给你省去很多麻烦，还可以充分发挥硬件的性能，这也是使用大众普及产品的优势。

在正式使用图形界面之前，需要生成一个设置文件，以告诉X Window有关显示设备以及鼠标等与图形显示控制有关的硬件缺省的首选信息。以Xfree86 3.3.2-2版本为例，由于还处在黑暗的字符界面，所以需要键入XF86Setup，马上会跳出一个对话框提示你进入图形模式：

Mouse Keyboard Card Monitor Modeselection Other
鼠标 键盘 显卡 显示器 显示模式 其它

你需要在上面的按钮中选择，然后进入具体设置。

首先是鼠标的设置。Linux的一些版本默认的是三键鼠标，使用PS/2鼠标的用户一般选择Emulate3Buttons选项，基本上2键与3键并不是关键问题，不过像新近推出的4D鼠标就需要在安装完成后再加载一些附带的程序，而光电鼠标有些版本的Linux不能很好地支持，这一点需要用户酌情考虑。

第二个是键盘的选项。一般的101以上键盘是不需要调整的，除非一些类似“联想”天禧电脑那样将键盘重新改装加入数个快捷键的产品，我建议用户最好将这样的键盘扔进马桶。

接着是显卡的设置。从系统给出的卡中选择同一个芯片的产品，如果你的显卡非常另类或者非常前卫，建议上网找找对于新显卡的支持更新，或者找块旧卡来使，反正没有人拿Linux来比多边形数量。另外通过Detailed setup按钮还可以设置RAMDAC、芯片时钟频率以及显存型号和数量。

第四步是设置显示器。对自己的显示器非常了解的用户可以手工在输入框中键入水平和垂直刷新频率，否则就在滚动列表中选一个，反正不要设得太高，不然烧了可别找我。当然也不能太低，变成四眼可别后悔哦。通常选择标准VGA或SVGA即可，其它如分辨率、颜色数等就自己看着办吧。

最后的其它选项内容无关痛痒就不要动了，除非是高手或使用笔记本安装Linux。

之后选择屏幕底下的“done”，然后设置程序将试图使用你刚才的设置启动X Window。如果正常的话，你会被提示是否将刚才的设置写入XF86Config文件；如果遇到了问题，你会被提示再试一次，直到你的设置能正常工作为止。

X Window的风格非常接近Windows的桌面，可以说是模仿Windows9x而设计的。而其中的FVWN95就像其它流行的窗口管理器一样，提供各种设置选项，基本上与Windows的图形风格近似，其中似乎融入了一些“苹果”的味道，当然也有专门模仿“麦金塔”的虚拟界面，这样的个性化潮流非常符合发烧级人物的口味。除了简单的图形界面外，新版的X Window还支持虚拟桌面空间，也就是将只有800×640的屏幕利用移屏的方法显示大于桌面的面积，要知道这是MGA专业图形卡附带的功能，而Linux没有硬件支持就可以实现。另外屏幕分辨率的切换非常便捷——Ctrl+Alt+加号或减号就可以在预设的几种分辨率之间互相切换。

三、Linux开火

眼下Linux非常火，但一经实际使用就会发现它还无法和Windows比较，并不是因为它不好，而是支持它的软件数量实在有限，这个有限不仅仅是指应用上的

有限，还包括开发者的有限。但作为服务器操作系统或单纯的上网及FTP平台，它还是非常好的，我个人感觉比Windows要强。

Linux最基本的功能就是上网，所以下面就介绍一下安装Modem以及浏览器的步骤。接入Modem并安装驱动程序，在硬件正常的情况下，键入minicom，而后选择ISP，例如163，那么就询问ATDT 163，会出现提示"username:"或"login:"之类。输入guest，然后系统会继续问你"password:"。在此需要看清ISP主机的提示到底是"username:"还是"login:"。接着配置PPP网络，进入控制面板中的Network Configurator面板，在HostName项中填入主机名，在Domain项中填入服务器域名，在最下面的大空白表格中填入DNS服务器，在Interfaces中首先点击下方最左边的"ADD"按钮，在出现的设备选单上选第一项PPP，然后点"OK"；再在出现的选单上输入"163"，UserName和Password都填guest，点"Done"存储就可以了。设置好的PPP账号就相当于你在Win95/98里面建立的一个"连接"。

Netscape出于对微软的抵制，可以说是最早开发基于Linux的浏览器的厂商。在Microsoft的无情打击之下，Netscape在浏览器市场上的份额正在渐渐萎缩，所以网景急需"堤内损失堤外补"。基于Linux的Communicator浏览器速度与Windows版没什么差别，它使用的是4.5的内核。Communicator使用的是模块化的结构，这意味着用户可以只下载他们需要的部分——比如仅仅是浏览器。更重要的是，Communicator的"模块化"是Netscape的重要战略，这使其对别的公司来说成为一种有吸引力的平台。在这方面，Netscape一直在追赶Microsoft，IE3.0开始就是模块结构的了。在Linux上不存在网景与微软的浏览器之争，这主要是因为Linux也是微软的敌人，所以新版的Netscape也会在Linux上很快出现。

Linux常用软件

基于Linux的软件虽然不多，但已经成了气候。关键的问题是这些软件大部分是爱好者自行开发的，相对来说软件之间的联系不多，但也经常有出人意料的精品出现。目前国内中国自由软件库搜索freesoft.cei.gov.cn可以算是Linux软件收集比较全面的站点了，虽然经常使用Linux，但那么多软件根本试不过来，在这里就随便说上几个，算是抛砖引玉吧。

cxterm

很好的一个在X-term下的中文环境，同时也是很多X Window下中文环境的基础。（推荐）

cce新版

freesoftware的shell下的中文环境，对于还需要外挂平台的中文Linux来说，足够了。

Bluepoint pre

很好的一个内核中文化的Linux核心，支持控制台和XWin的中文显示和输入。最近推出的蓝点1.0版被金长城OEM。

Xa+Xcin

很稳定的一个X Window下的中文包装环境，支持在任何X程序中输入中文，虽然没有使用过，但听说不错。

StarOffice

最早出现的Linux下的办公软件，有些Lotus的风格。

WordPerfect 8.0 for Linux

一个基于Linux下的字处理软件，虽然不能算是Linux字处理软件中最好的，但凑合用还是可以的。由于其并不是中文的字处理软件，所以对于中文的支持不够完善，会经常出现错误。听说金山的WPS也要作Linux版本，但愿不是垃圾。（推荐）

kde1.2

一个类似Windows98界面和操作的图形界面，可以配置成全中文界面，但是实际应用中的执行效率不高，属于比较普通的。很多人都在用它。

WindowMaker

也是图形界面，中规中矩，非常简洁高效。（推荐）

kmail

kde自带的mail client，类似于Outlook Express，但绝对比Outlook稳定。（推荐）

xfmail

一个很完备的邮件程序，也很方便（有点像The bat）。

gftp

对于Linux的长项服务器应用来说，FTP是很常用的工具，所以可选择的余地也很大。一个类似于Windows9x下知名的CuteFTP的FTP软件，可以上传和下载，支持断点续传。（推荐）

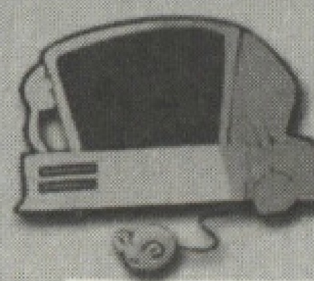
wget

一个命令行方式下常用的FTP软件，非常适合挂多系统时在Windows上开Linux窗口使用。

Licq

Linux下的ICQ普遍比较快，Licp类似于Windows下的ICQ98，只是在ICQ前面加了一个L。（推荐）

kicq



一个另类的ICQ，很稳定。

Realplay 5/Realplay G2

播放RM格式的视频和图像，不仅可以播放常规格式的文件，一些PS、土星的动画翻转格式也可以直接播放。（推荐）

QuickTime for Linux 1.0

播放QuickTime的MOV动画，明显有苹果支持Linux对抗微软的意味，可惜播放的格式有限。

MPEGTV Player 1.1.0

用来看VCD的软件。

SMPEG 0.2.4

好像是超级影碟播放器。

kmp3

kde下的MP3播放器，界面和kde下的其它播放软件统一。

x11amp

百分之百的模仿Winamp，不仅外形酷似，效果也没的说，而且也支持换皮。（推荐）

freeAMP 1.2.3

MP3播放器中的精品。

XPhotoedit

一个处理图形的编辑工具，虽然不能用它来画图，但一般的图形编辑没问题。（推荐）

gtksee-0.3

一个国内Linux爱好者编写的Linux下图像查看软件，以移植ACDSee为目标，因此使用和界面与ACDSee很相像。

Linux下的游戏

尽管在Linux下可以玩游戏，但是我还是要郑重声明：要玩游戏请买PS，或者用Windows。这倒不是因为Linux操作系统的游戏性能不好，而是因为Linux对于3D显卡的更新速度不够快，不能充分发挥显卡的全部能量，而且移植以及原创的游戏太少。其实关键的原因是因为目前的Linux用户统统是计算机高手，似乎已经脱离了玩家的层次，因此请不要拿游戏来衡量Linux。不过我还是比较了一下Quake3在Linux下与Windows下的表现，使用的机器为赛扬450、196MB SDRAM、TNT2，可以说基本上差得不太多，Linux下有些3D效果不能充分表现出来，但速度令人满意。

推荐网站

中国Linux协会：http://www.linuvforum.net

国内最大的地方Linux协会：http://www.whlug.clinux.org

TurboLinux的使用方法：http://www.zg169.net/~rgshf/TurboLinux.htm

Linux中文计划：http://clinux.ml.org/linux/

Linux大本营：http://www.sunsite.unc.edu/

Linux Documentation Project：http://metalab.unc.edu/LDP

操作系统擂台

—Windows 2000 vs Linux

就在Windows 2000倍受媒体奚落、Bug缠身而在美国上市之际，国内对它的关注也空前高涨起来。除了可能带来又一次盗版与正版的较量之外，到底需不需要紧跟潮流也是很多人心中的疑问。另外，Linux的升温也使人们多了一个选择，如果单纯从使用及性能上对两者进行对比的话，就会发现Windows 2000与Linux的距离并不是非常大，甚至在服务器方面Windows 2000还要差一些。为了说明这一点，我对刚刚上市的Windows 2000与RedHat Linux 5.1进行了一次对比测试。

好，我们按拳击赛的方式进行比赛，首先请来自美国西雅图Microsoft的Windows 2000登场（掌声与臭鸡蛋交相辉映）。Windows 2000的总教练是Bill，虽然该选手的前身是WindowsNT 5.0，但经过两年的磨练，欲成为Windows 95/98操作系统的终结。如果一切都能按Microsoft的设计发展，则将来从上万用户同时使用的企业级网络服务器，到Office小姐忸怩作态的个人电脑，都将使用同样的操作系统。在所有的改进中，Microsoft致力于使之更便于管理，增强应用中的安全性。

另一位选手RedHat Linux登场！它是Linux家族中比较强劲的人物，老家来自芬兰，拥有美国户口。由于其遵守GNU公共许可协议，所以带有完全免费的源代码。更重要的是，任何人只要愿意就可以对源代码进行修改，实际上，这种做法是受到鼓励的。不过同时，任何对此操作系统进行增强或改进的代码也必须是对公众免费开放的，所以RedHat选手甚至可以接受大家的解剖检查。

这次比赛的擂台将摆在一台PⅢ-450、128MB SDRAM的高不成低不就的机器上（高不到服务器水

准、低不就个人电脑）。OK，下面请大家和我一起说Ready？——GO！

第一回合：坐禅

所谓坐禅就是从系统的安全稳定性上对两者进行一下比较。从将来的应用来说，稳定性将是第一位的。不仅服务器需要全天候的稳定系统，就连个人机的系统保持稳定也是重中之重。

Windows 2000西文标准版在擂台上的表现还是很厉害的，特别是其服务器版本，可以配置接入千台以上的终端。在国外的专门测试中，Windows 2000服务器版在稳定性上比WindowsNT 4.0更胜一筹，尤其是在子系统的接入和集成管理上有了不小的改进，从而抛掉了WindowsNT经常无故死机的坏名声。而RedHat的稳定性如同Unix，这也难怪，Linux最初就是按照Unix为蓝图开发的。

第一回合——双方平手。

第二回合：难度

从某种意义上来说，Windows 2000是一个新的不同于原来Windows 9x的操作系统，所以安装以及熟练地运用也是一个新的问题。而Linux很长时间不能推广应用，很大的原因是因为安装和使用的难度。而且Linux属于不同的软件体系，对习惯于Windows的用户来说，选择Linux以及支持Linux的软件要下很大的决心。

虽然Windows 2000针对服务器来说其难度并不比Linux低，但Windows 2000的“帮助”却可以解决一些问题。Linux的帮助文件则很差，属于粗制滥造之作。而且Windows 2000的中文版也即将推出，所以一些技术问题也比较容易解决。反观RedHat的表现却令大家比较失望，虽然有消息说RedHat要出中文版，但日子似乎遥遥无期。

第二回合——Windows2000胜出！

第三回合：支持

Microsoft依靠数年搜刮来的民脂民膏提供了一些免费的客户支持号码，在线的使用信息也很多；其中文化的问题也正在解决，相信在中文版Windows 2000上市之际，相关的书籍也会纷纷登场；而且学习Windows 2000的风潮一定会像愚民们曾经学习Windows 95那样风靡一时；对于国内数量繁多的电脑类刊物来说，Windows 2000也将是一个不错的报道热点。

而对于Linux来说，几乎不存在传统的技术支持渠道，更不会找到“800”号码。如果有问题，唯一的办法就是寻找国内的Linux站点，查找这些网站上数量繁多的未编辑信息，或者张贴自己的问题等待高人的恩赐。有关Linux的书籍其水平不敢恭维，很多都是千篇一律。

第三回合——Windows2000胜出！

第四回合：承载

对于充当服务器的系统来说，不管是Windows 2000还是RedHat，在相同硬件上的性能表现能够说明很多问题。按照微软自己的说法，Windows 2000单位时间内可以承载接近10万次访问，但WindowsNT 4.0曾经的测试极限是5万次，按照ZD的估计Windows 2000最多可以承载7到8万次访问。不过它对于硬件的依赖似乎要高一些，所以那些使用PentiumⅡ CPU以下服务器的局域网或者主机就要考虑一下使用Windows 2000的可行性了。

使用RedHat Linux 5.1版本，一般的承载能力能够达到7万次单位时间访问，而使用Unix类系统则可达到10万次单位时间访问，所以说Linux还是很有潜力的。

第四回合——双方平手。

第五回合：价格

不用说，Windows 2000的价格在其还没有降生时就已经是媒体的焦点了，而且服务器版的价格更是不低。但Windows 2000与SUN的Unix系统相比，价格还是便宜的。当然这一点对于Linux来说就不用解释了，RedHat的服务器版本还是需要一定的注册费用，但绝对要比Windows 2000便宜得多。

除了单纯的操作系统以外，对于服务器应用来说数据库也是一个重要的内容，数据库的价格基本上与操作系统成正比。而为Windows 2000开发的数据库性能相对要成熟一些，所以单纯的价格优势并不一定管用，至少在数据库上是这样。

第五回合——Linux胜出！

五个回合过后，可以看出Windows 2000明显占了上风，尤其是在个人用户和企业服务器方面。由于没有将Unix列入对比的行列，所以Windows 2000表现出咄咄逼人的架势。一个大公司的网络管理员选择Windows 2000是很正常的，尽管大公司的服务器和子系统实际上并没有什么高深的运用，但Microsoft这块牌子会使很多满脑肠肥的老总们晕菜。而如果只是需要建立一个个人或小型商业服务器，Linux就比较合适了。由于其初始投资比较少，而且很多管理软件还是Free的，所以会被许多追求高性价比的网管们所接受。

WinZip 8.0

北京 fireliu&steve

自打常规文件的大小超过了一张软盘的容量，压缩就成了非常重要的工作之一，特别是在这个网络盛行的时代。似乎昨天我还在DOS下使用ARJ的命令行格式，转眼间就变成了WinZip的一统天下，而且这个WinZip说时迟那时快，转眼间又变成了8.0版。WinZip以其强大的功能和方便的操作而成为一款人人青睐的压缩与解压缩软件，几乎成了电脑中的必备工具。今年1月18日最新发布的8.0版虽然只是个beta版，但它还是让我们看到了许多不同于以往的新鲜之处。

WinZip8.0基本资料：

版本：V8.0 Beta Build 2350
平台：Windows 95/98/NT 4.0
大小：1215kB
类型：共享软件
主页：http://www.winzip.com/

一、增强的WinZip向导（Wizard）

使用WinZip向导能够让你更容易地创建和更新Zip文件。安装好WinZip第一次运行时，在欢迎界面之后，WinZip向导会显示一个选择文件的对话框，在这里可以选择想要解压缩、安装以及更新的Zip文件，或者建立新的Zip文件。相对于WinZip 7.0，新的向导程序加入了更多快捷方便的操作命令以及实用的新功能：

1.现在可以解压缩和安装MIME编码方式的文件，这个功能可以让你实现在线解压缩E-mail附件中的Zip文件。

2.安装用Zip打包的桌面主题和屏幕保护程序总是个很繁琐的过程，现在能够在WinZip向导中直接安装，也就是将文件直接解压缩到放主题布景或屏保的目录中，节省了许多时间。

3.“Create a new zip archive”可以自定义解压缩或更新某个目录下的Zip文件。

4.使用“？”按钮可以获得更多的屏幕提示，使你能够快速地解除疑问，掌握WinZip的操作使用。但只有一些包含新功能选项的窗口有“?”按钮，不是很常见。

二、增强的Windows快捷菜单

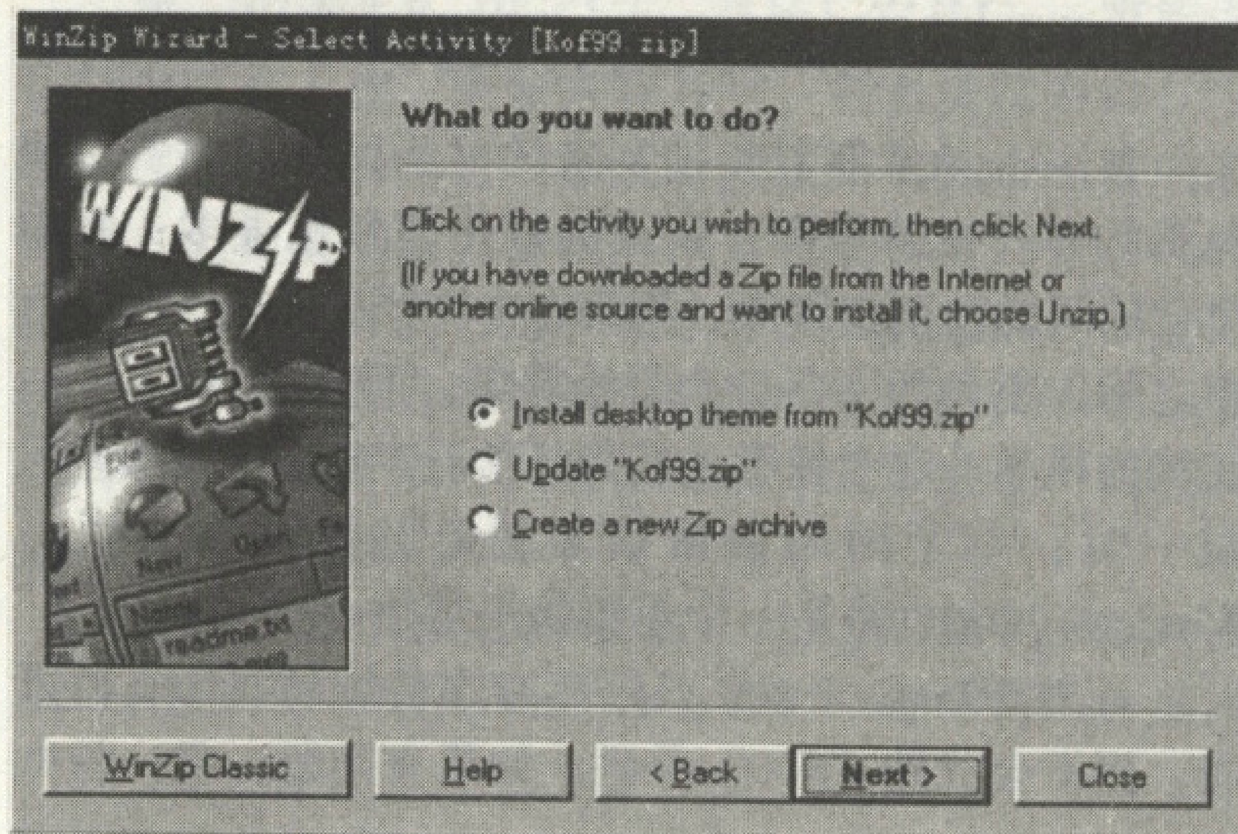
当你在一个文件上单击鼠标右键时，在弹出的快捷菜单中会根据文件类型的不同出现更多的命令选项。

1.当你在某个快捷方式上单击右键时，会出现将快捷方式压缩成Zip文件和将原文件压缩成Zip的两个选项。

2.“Zip and E-Mail”作为一项新功能增加到了资源管理器的快捷菜单中。这项功能是特别为经常在邮件里夹带附件的朋友们设置的。在资源管理器中用鼠标右键单击文件，在弹出的菜单中选择“Zip and E-Mail”命令，WinZip会创建一个包含刚才选择的Zip文件的新电子邮件，这样可以节省更多的时间。并且这个Zip文件将在电子邮件程序不需要它的时候自动删除。我在Outlook和Outlook Express中都试验过，没有出现问题，但我没有在其它的邮件客户端上使用过。美中不足的是，一份邮件中只能有一个附件，假如你在两个文件上使用此命令，那么不是生成有两个Zip附件的邮件，而是两封各有一个Zip附件的新邮件。

三、增强的WinZip Classic

1.当你在WinZip的Explorer窗口中使用鼠标右键点选一个未解压缩的文件，它会出现原来在Windows中的菜单右键内容。比如你在一个HTML文件上点击右键，



菜单上会出现"打开"、"同一窗口打开"、"Edit with Dreamweaver"、"用E-Book阅读"等等内容（当然前提是安装相应的程序），同时还能看到菜单上增加了小图标，当然这并不重要。关于这个新增的功能，WinZip的帮助文件称之为"更像Windows的操作界面"（More Windows-like Interface）。

2.可使用IE样式的工具栏。如果你喜欢的话，可以把传统的WinZip工具栏改成IE样式的。在工具栏上点鼠标右键，选择"Explorer-Style Buttons"，改变后浏览器样式的工具条和菜单的外观看起来就像是Internet Explorer。这种样子的工具条按钮是黑白的，比传统的WinZip朴素一些，虽然当鼠标指到按钮上时按钮也会变成全彩色，但是我不太喜欢。

3.使用注释（Comment）有助于用户对Zip文件的管理。想想看当文件多到你都不认识的时候，注释是很有用处的。在Classic界面中，当你打开一个包含注释的Zip文件时，会在状态行中显示一个类似于文件夹的小图标，单击这个图标就可以看到注释的内容并允许修改注释。你也可以选择让Zip文件一打开就弹出注释窗口。

4.WinZip现在可以同时打开多个在Zip包中被选中的文件，而不像以前版本那样只打开第一个选择的文件，但这似乎没什么意义。

四、其它新功能

1.在"Configuration（配置）"对话框的"Miscellaneous（杂项）"中新增加的设置项：

● 可设置在"File（文件）"菜单中显示的最近使用过的文件的最大数目；

● 允许或禁止桌面主题和屏幕保护的安装；

● 可设置打开Zip文件时自动显示文件注释；

● 允许或禁止在操作Zip文件时使用动画显示状态；

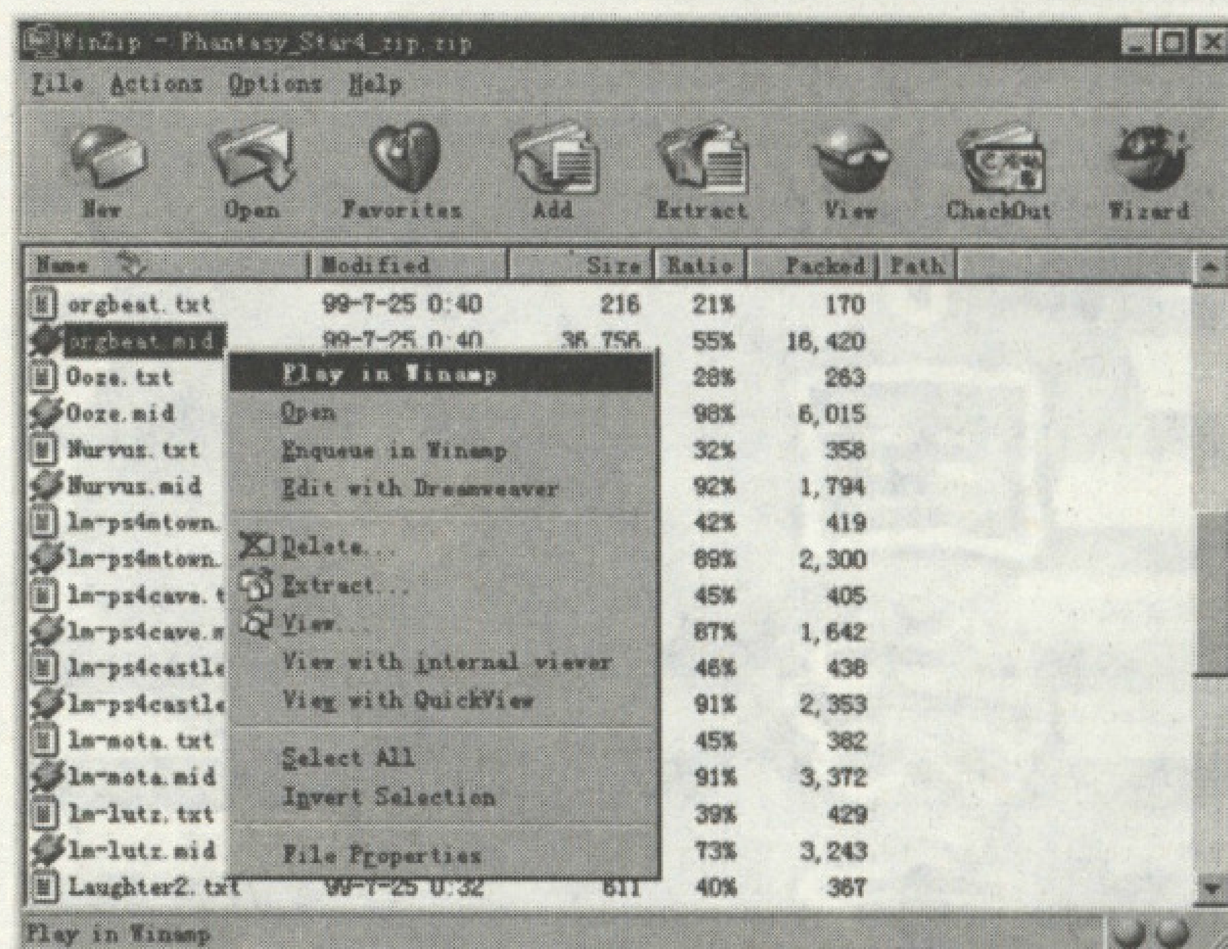
● 可恢复你以前关闭的所有警告消息。

2.在"Configuration"对话框的"System（系统）"中新增的设置项：

● 允许或禁止当拖拽Zip文件时显示对话框的选项；

● 可设置与WinZip相关联的文件类型。

3.新建或更新的Zip文件中包含子文件夹时，不必像以前那样需要选择"包含子文件夹（Include Subfolders）"复选框，现在WinZip会自动检测是否包含子文件夹。假如你在一个文件夹上点击右键，并选择"Add to ZIP"后，WinZip 8.0会自动压缩子目录中的内容，并且会保留相应的相对路径信息。



4.允许使用通配符（*或？）作为文件名。这项功能比较实用，比如你想把一个目录下所有相同类型的文件压缩成一个ZIP文件，可以使用"*"或"?"作为通配符。注意压缩时使用"Add With Wildcards"按钮。例如现在你可以将所有的.doc文件压缩到一个文件夹中。

5.当鼠标指针移动到Zip文件上时，WinZip可以显示出工具提示，提示中显示出这个压缩文件中包含多少个文件以及Zip文件中所包含的注释信息。如果你的Windows系统选中了"按Web页查看"，那么用鼠标左键单击某个Zip文件时，在预览栏中便会显示出这些信息。

6.自动更新Zip中的内容。当外部文件修改时，可用WinZip自动更新，使压缩包中的文件和外部文件保持一致。但该功能必须使用Wizard模式，我试了一下，发现用法不是很简单。

7.长时间压缩时，屏幕上会出现类似于Windows系统复制文件时的动画。

以上是一些新版WinZip的主要改变之处，还有很多无足轻重的新特性这里就不再多说，到底要不要去升级就看你自己的需要了。

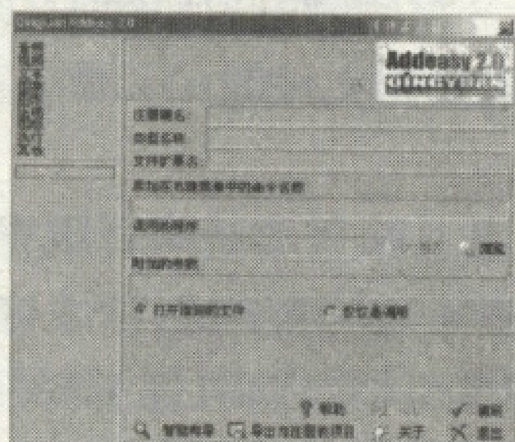
本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第4期\BBX\下。



大家好，我是新来“中国共享软件”的阿楠，这次的软件介绍由我来做，希望大家喜欢。

右键精灵

版本：2.01
大小：244kB
性质：免费软件
类型：系统工具
评价：★★★
作者：夏昆冈
主页：http://qingyuan.csw.cnshare.net
下载：ftp://www.cnshare.net/pub/csw/qingyuan/qysoft/addeasy201.zip

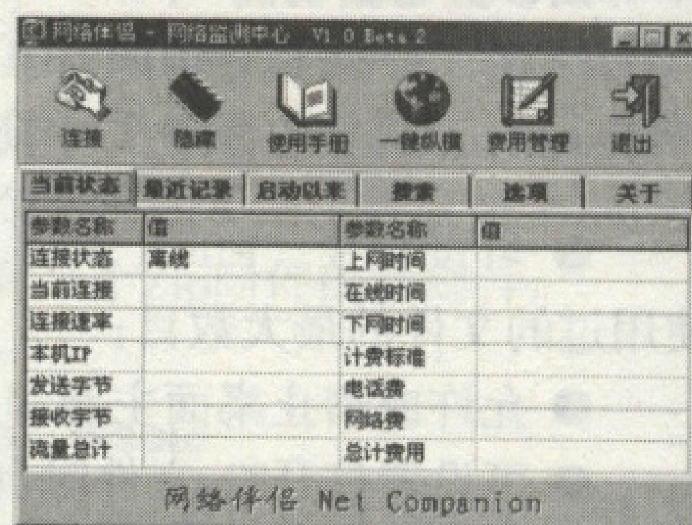


在Windows95/98系统中，一个文件经常有很多不同的用途，根据需要会采用不同的打开方式。如一个HTML文件，我有可能在IE或Netscape中打开，或者根据需要我会用FrontPage或Dreamweaver打开设计，如果必要我甚至想用NotePad打开直接进行编辑。对同一个文件，有如此之多的打开方式，但系统只有一个默认值，怎么办呢？这时就需要用到鼠标右键了。有些软件如UltraEdit32等在安装后不会改变TXT文件的属性，使用时靠的就是鼠标右键菜单，这样我们就可以在资源管理器中很方便地对所有的文件调用UltraEdit来进行编辑。这个软件在Windows2000中新增了OpenWith菜单来解决问题，和Win95/98不同，它能记住你使用文件的方法，直接选择就可以快速调用，大家可以看看下面阿楠截取的Windows2000下的OpenWith图形。

作者用中文的方法对不同的软件类型进行了分类，有音频、视频、文本以及图像等9个类型，方便查找不同的软件。在上方选择类型，就可以在下面看到具体的文件格式（当然是以扩展名的方式）。选择其中的一个，就能看到它的默认和其它各种打开方式，你可以很方便地添加和删除。

网络伴侣

版本：V1.0 Beta 2
大小：943kB
性质：免费软件
类型：拨号记费
评价：★★★
作者：左轻侯
主页：http://onekey.yeah.net
下载：ftp://csw.cnshare.net/pub/csw/onekey/nc10b2.exe



在中国的网络上，人们通常最关心两件事情，一个是网速，一个是网费。左轻侯已经把我们这些穷网民最关心的两件事情都解决了：一个“快猫加鞭”让我们在网上有了冲浪的感觉，现在又出了一个“网络伴侣”。让我们来看一看，在众多的网络记费软件中，它有什么优势。

“网络伴侣”是一款强大的专业级网络工具，它集成了拨号管理、计时计费、流量统计、多元搜索、智能提醒、按月结算报表等多种常用的网络应用功能，能极大地方便你的网上旅程。它的特点如下：

★ 具有同类软件中最为详尽的网络信息记录，包括速率、本机IP、时长、流量、费用等共计13项之多；完全支持多帐号，支持分段计费，支持多种计费方式；当天、当月、全部信息即时汇总。

★ 内置多元并行搜索引擎，可同时启动多个搜索

引擎搜索指定的信息；支持引擎分组；同时支持IE和Netscape，并提供开放的接口，让使用者可以自行扩充更多的搜索引擎。

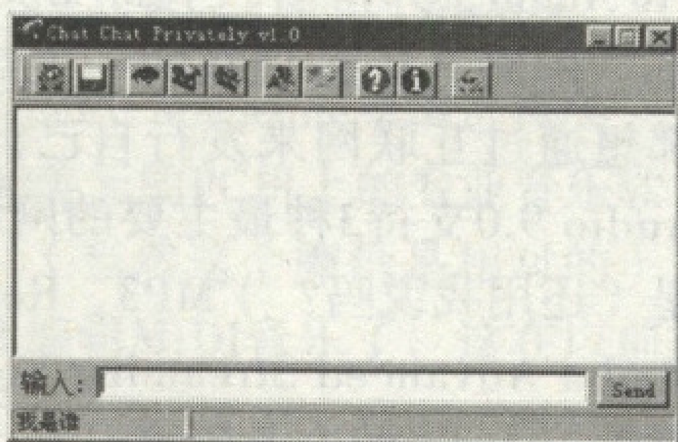
★ 独立出来的“费用管理器”，可以方便地按帐号、按月份查询上网记录；三维图表显示；灵活的定制报表功能；独有“增强型帐号管理工具”和“计费标准设置向导”。

★ 运行非常稳定，占用资源少，不需要任何外加的OCX或DLL，这得益于分离式的设计和作者对代码的精心优化。

有了这样的网络计费软件，你还在等什么?

窃窃私语

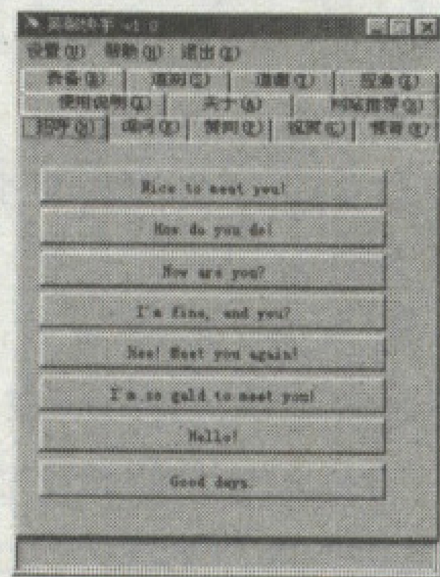
版本：1.0
大小：368kB
性质：免费软件
类型：网上联络
评价：★★★
作者：姚俊
主页：http://caviar.shangdu.net
下载：ftp://www.cnshare.net/pub/cnshare/tool_net/ccp110.exe



在这个世界上秘密是人人都有的，作为网虫更不例外。虽然现在有很多聊天方法，如聊天室、ICQ、OICQ等等，但是这些都不能保密，这也是这些工具共有的弊端。我常常想，如果能有一个软件，让我可以和世界上任何一个角落的朋友聊天，又不用担心秘密被其他人看到就好了，现在我的想法终于被一个17岁的男孩儿实现了。“窃窃私语”这个软件靠的是点对点的传输方式来保密。首先，在聊天时两个人要同时开启这个软件，在开启软件的同时，一方选择“监听”，而另一方使用连接按钮输入对方计算机名或IP地址，确认输入正确后就可以开始交谈了。由于采用了点对点的传输，所以根本不用担心被人“窃听”。现在我们可以放心大胆地和朋友们聊天了，呵呵。

英聊快手

版本：1.0
大小：407kB
性质：免费软件
类型：网上联络
评价：★★★
作者：姚俊
主页：http://caviar.shangdu.net
下载：ftp://www.cnshare.net/pub/cnshare/tool_study/ecsh104.exe



又是那个17岁的高三生，总是能想到别人想不到的，就连我英文不好他都知道了。英文再不好也要聊天呀，真搞不懂现在的人都是怎么回事，聊天就聊天嘛，干什么要用“E”文呢？唉……

当我看见这个“英聊快手”时，眼睛一亮：原来世界上还真有这样“傻瓜型”的软件啊！它收录了上百条英文常用语句，并分为8大类：“招呼”、“询问”、“赞同”、“祝贺”、“惊奇”、“责备”、“道别”、“道谢”、“应急”。哈哈，可真是全呀。程序支持剪贴板，当你点击英文语句时，程序会把它自动复制到剪贴板以及程序自带的“回收板”上，当你在聊天室里尽情聊天时，突然有人用英文和你说话，就再也不用担心自己的英文不好了——你只要在输入栏里按“Ctrl+V”就一切搞定了。

Matrix Screen Saver

版本：0.99.1.30
大小：148kB
性质：免费
类型：屏幕保护
评价：★★★
作者：苏信东
主页：http://sender.163.net/
下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_desktop/matrix.zip

看过Matrix（黑客帝国）么，太Cool了！呵呵，不要以为这是什么国外软件哦，它是一个地地道道的国产软件。这是模仿电影《Matrix》的屏幕保护，看着绿色的不停变换的数字，像瀑布一样不断下坠，感觉进入了那个Matrix的神秘世界，有点分不清楚现实和虚幻了。Matrix爱好者可不要错过啊。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第4期\BBX\下。

软件作者访谈——闻怡洋（Dial Monitor的作者）

在东东包所接触的程序员中，闻怡洋是一个有着自己的观点和思想的人，并且他愿意把自己思考的结果整理出来与大家一起讨论，而不是一个劲地盲目钻研技术。正因为这个原因，他建立了一个叫作“Visual C++/MFC开发指南”的网站（www.vchelp.net）。

闻怡洋是地道的重庆人，毕业于西安电子科技大学计算机软件专业，现在深圳从事设计和开发的工作。也许是巴山蜀水让他的骨子里充满了豪爽仗义的血液，所以从一开始他就没想过凭着自己的软件和网站来赚钱。无论做网站还是做软件都是自己的一点业余兴趣，如果能够对别人有所帮助他就很开心。在他的网站上放着他自己开发的20多个软件，这些软件都有一个共同的特点：全是自由软件而且很多都提供了源代码。在某种程度上，他还是一个甘于平淡的人，但是他对于中国软件事业的发展却充满了赤诚的思考并倾注了大量的时间和精力，在他的个人主页上是红红的几个大字：“时不我待，提高中国软件开发水平，从我做起！”

下面来听听他的自述：

“我最初接触计算机是在1990年，那时是学习苹果机，后来才慢慢接触到了PC机。我的第一个软件是用MASM编写的在某个人生日时发作的病毒（但我没有将它用于破坏，少年的心总是爱幻想，却不被人理解，个中滋味只有自己才能感受）。这次编程经历给我最大的收获就是明白了成果一定要用汗水去换取，而且培养了我不怕Bug的Debug精神。有了这次经历以后，我再从事多繁重的开发工作都没有打过退堂鼓，哪怕面对再多的代码，哪怕是接手别人的工作……

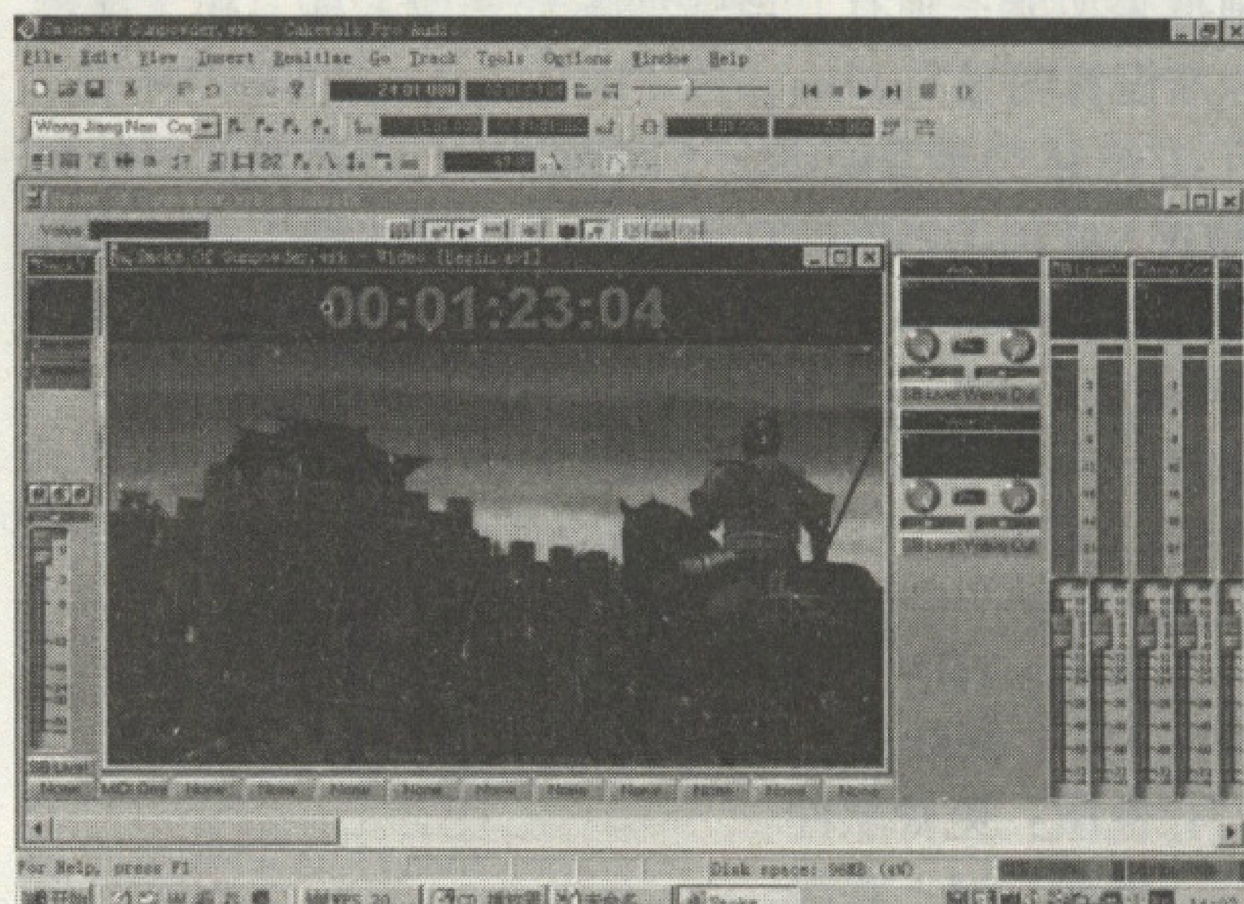
紧接着我开始了C语言的学习，开始了Windows编程，大学里放弃了所有的假期，甚至在后三年中到教室的次数不超过100次，整整四年都泡在编程上了。从中我领略到无穷的乐趣，一次次从求知到应用再求知到最终解决问题的过程都让我难以忘怀。

终于在大三时，我的软件作品RDA（Remote Data Access）系统得以参加全国挑战杯大学生科技作品比赛，可惜只拿了个鼓励奖。说真的那次给我打击很大，因为我看到中国对软件的态度和寥寥无几的纯软件作品（而且大多都是在现有平台上建立的应用软件），但这更坚定了我走纯软件开发道路的决心。我知道凭我一个人根本无法改变这种现状，所以在1998年申请了个人主页，将很多资源放到网上供大家下载，其间得到很多朋友的认同和鼓励。

我希望开发变得轻松，更希望能在开发中激发自己的创造性而不是简单的重复。我时常问自己有没有想过多少工作是别人做过的，我们重复的劳动付出真的那么有价值吗？以前常有人问我编程有什么捷径，我的回答是汗水和最大限度地利用现有资源。”

（上接29页）智能化辅助工具，它的主要作用是“给你感觉”。使用它，你可以轻松地制作出带有爵士、拉丁、乡村音乐等各种风格的节奏声部，而不用花费大量时间去钻研这些音乐风格。

Cakewalk Pro Audio 9.0继承了上个版本的视频导



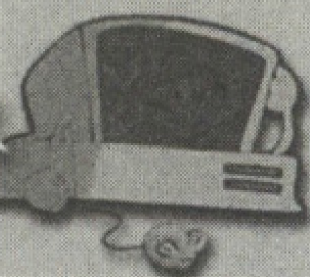
与视频文件进行同步

入/导出功能，你可以导入AVI、MPG或MOV文件，在软件内部做到使你的音乐与视频文件逐帧同步（当然你也可以使用同步器与外部设备作同步），并最终导出混合了音乐的AVI文件。美中不足的是，Cakewalk Pro Audio 9.0仍然不支持MPG文件的导出。

网络音乐是现在的一大热门，几乎每个音乐家都想通过互联网来发行自己的音乐。Cakewalk Pro Audio 9.0支持3种最主要的网络音乐压缩格式，分别是（还用我说吗？）MP3、Real System G2和Windows Media Advanced Streaming Format。其中MP3使用的是Fraunhofer的专业压缩引擎，最高支持320kbps的高带宽压缩，可以把失真的程度减至最小（有关音频压缩技术的详细情况，请参阅拙作“主流音频压缩格式之比较研究”，《大众软件》1999年6月上期）。

经过几天的试用，笔者最深切的感觉就是“小蛋糕”真的又长大了，Cakewalk Pro Audio 9.0在操作性、功能性、稳定性等各方面都比上一版有了很大的提高，而且在系统资源的占用方面还有了一定的降低。现在使用Cakewalk Pro Audio 9.0，你已经可以完成从构思第一个音符到MIDI制作——多轨数字录音——多轨数字混音——音视频同步……直至在网上发表的整个过程。

谁能猜出下一个版本的Cakewalk又会给我们带来什么？至少我现在可以肯定地回答你：惊喜！



小蛋糕长大了

——从Cakewalk Professional 1.0到Cakewalk Pro Audio 9.0

北京 白勺

说起Cakewalk，喜欢电脑音乐的朋友们可以说是无人不知无人不晓。1992年，一家当时还名不见经传的小公司TWELVE TONE SYSTEM以创记录的低价499美元（当时软件还很值钱）发布Cakewalk Professional 1.0。从那以后，这个软件就一直是PC机上电脑音乐软件的领头羊，每个版本的Cakewalk问世，都给电脑音乐爱好者们带来了无尽的兴奋与喜悦。纵观Cakewalk的发展历程，你不得不惊叹现代科技给音乐的制作带来了多大的方便，甚至从根本上改变了音乐家们的创作和思维方式！下面我们就对Cakewalk的几个具有历史意义的版本作一个小小的回顾，也算是“发思古之幽情”吧。

Cakewalk Professional For Dos 1.0——1988年

这个软件获得了当年的PC Magazine编辑选择奖，被誉为第一个价格低于500美元的PC机上的专业音乐软件。我们竟能在“廉价”（当然这个廉价是相对的）的PC上随心所欲地创作和编辑MIDI音乐了，这在以前可是想都不敢想的事情呀！

Cakewalk Professional For Dos 4.0——1992年

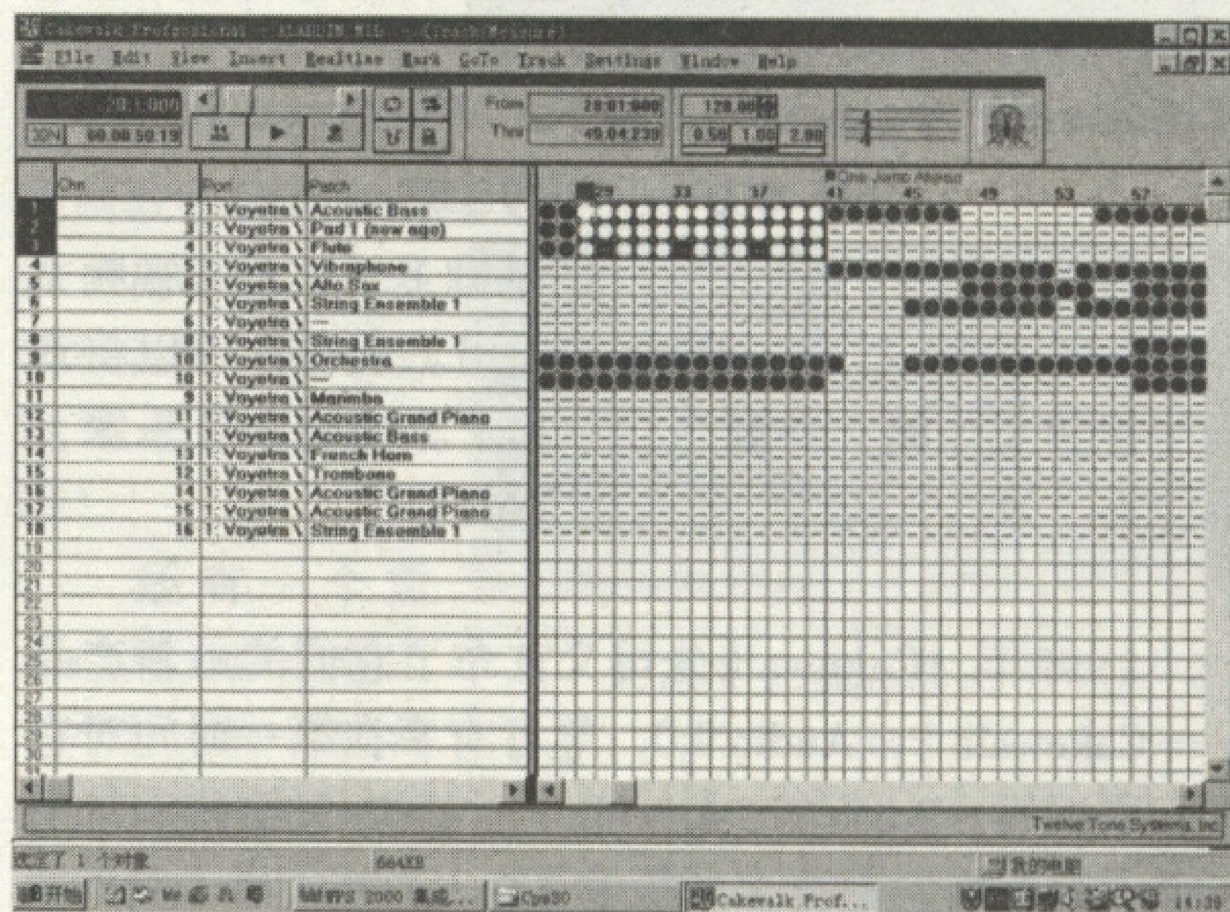
充分利用了MS-DOS所能提供的一切多媒体功能，在1.0的基础上极大地简化了操作，增强了功能。这是最后一个For DOS的Cakewalk版本，也算是DOS时代最后的辉煌吧。

Cakewalk Professional 1.0 For Windows 3.1——1991年

第一个在Windows下运行的Cakewalk版本。首次在PC上实现了MIDI信号与五线谱的实时转换与打印，只要在MIDI键盘上弹奏就可以实时看到电脑屏幕上显示的五线谱，还能把它打印出来，多么的神奇！多么的不可思议！

Cakewalk Professional 3.0 For Windows 3.1——1993年

与1.0 相比，极大地增强了功能和稳定性，这个版本是Cakewalk Professional系列中最经典的一个版本，也是卖出COPY最多的一个版本。据我所知，直至现在还有很多专业音乐人在使用这个版本制作音乐，如果你只是搞作曲或MIDI制作的话，Cakewalk Professional For Windows 3.0真的是足够用了。



许多MIDI老手至今还在怀念Cakewalk Professional 3.0用来表示小节的那些“小黑点”

Cakewalk Pro Audio 4.0 For Windows 3.1——1995年

首次在PC上实现了MIDI与数字音频的同步录制、编辑和播放。现在你可以呆在家里就把你的歌声和真实的乐器声音与MIDI信号一起录制到电脑里，还可以进行编辑，这可是只有在价格昂贵的数字录音棚里才能实现的功能。虽然在当时，这种技术还很不成熟，但没有人能否认，这是一次真正的革命。也是从这个版本开始，Cakewalk的主线产品从Cakewalk Professional过渡到了Cakewalk Pro Audio。换言之，从此TWELVE TONE SYSTEM的“主攻方向”由MIDI转向了数字音频领域。

Cakewalk Pro Audio 6.0 For Windows 95——1997年

除了可以更加稳定地处理多轨数字音频之外，还加入了实时的数字音频效果器。以往在动辄数万的大

型综合效果器上才能实现的混响、合唱、回声、延迟、回旋等各种效果，现在都可以用软件来实现了，而且品质比硬件有过之而无不及。更有甚者，在那些"高贵"的硬件效果器上实现不了的效果，我们也可以用软件来轻松实现。在这个版本推出之后，也许是为了表示"誓与Cakewalk共存亡"的信念，TWELVE TONE SYSTEM干脆把公司名称都改成Cakewalk了。

Cakewalk Pro Audio 7.0 For Windows 95/Windows NT 4.0——1998年

增加了一个质感十足、具备自动记忆功能的数字调音台界面——Console View。通过它，每一轨（无论是MIDI轨还是数字音频轨）的音量、声像、EQ、效果发送都可以用推子和旋钮来实现，而且可以自动记忆。现在，你能够在自己的PC上找回那种在大型录音棚里混音的感觉了，真是酷啊！

Cakewalk Pro Audio 8.0 For Windows 95/98/NT 4.0——1998年

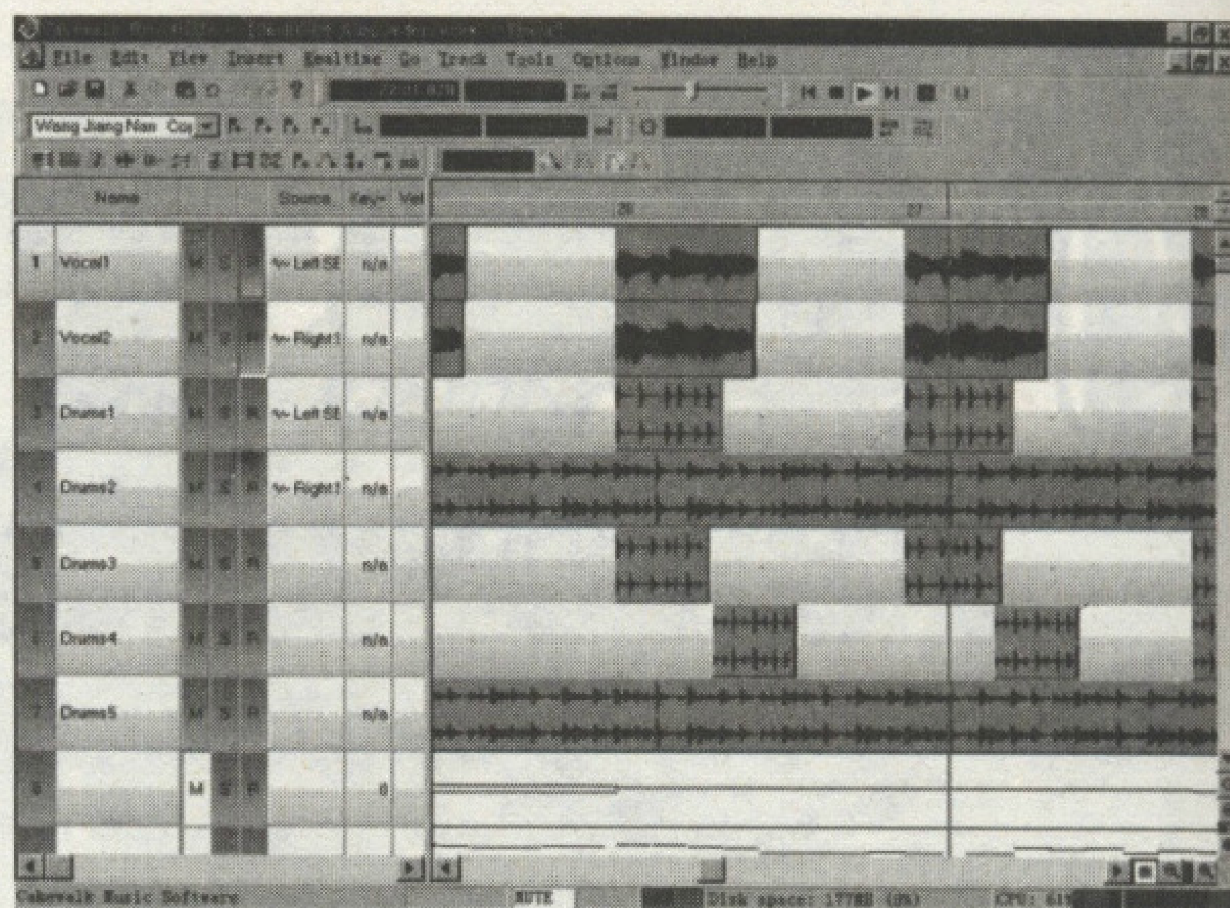
在Cakewalk Pro Audio 7.0的基础上，实现了视频文件（.avi/.mov/.mpg）的导入与导出。现在你可以将音乐与视频文件同步并混合在一起了。当腻了音乐家，不想当个导演玩玩吗？自己做首MTV吧。

1999年，Cakewalk公司又宣布了它们的最新产品——Cakewalk Pro Audio 9.0，笔者有幸在第一时间对它进行了试用。9.0版的Cakewalk Pro Audio又给我们带来了什么呢？当然是更多的惊喜了。

打开Cakewalk Pro Audio 9.0，第一感觉是它的主界面与8.0没有什么不同，但就在我还没有来得及感到失望的时候，便在屏幕的右下角发现了一个我期待已久的功能：CPU和硬盘负荷表。

用计算机搞过多轨录音/混音的朋友们都知道，CPU和硬盘的速度是制约多轨数字混音的最大瓶颈，混音的轨道数量、效果器数量都与它们密切相关。如果机器配置只允许同时混合16轨而你却混了24轨还外带上两个软件实时效果器的话，CPU或硬盘的速度一定会跟不上，而播放时停顿、失真甚至死机的下场也是可想而知的了。现在，有了这两个负荷表，你在混音时就可以做到心中有谱，手上有数，不会再像以前"瞎子摸象"般的胡试乱碰了。

从Cakewalk Pro Audio 9.0主界面的一点改进，笔者就隐隐约约感觉到这个版本的重点似乎是放在了多轨混音上，后来一查Cakewalk的官方资料，果不其然，为了保证多轨混音的速度和质量，Cakewalk Pro Audio 9.0采用了许多新技术，支持了许多新标准。

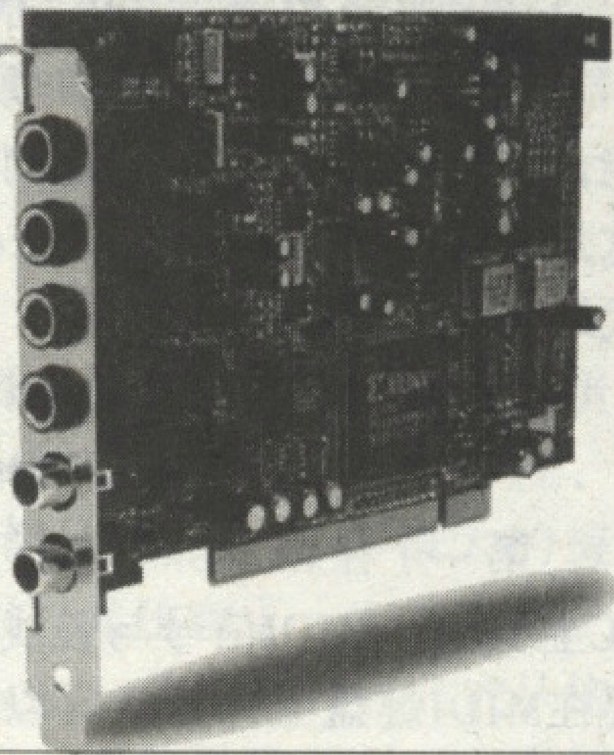


这是Cakewalk Pro Audio 9.0的主窗口，右下角的负荷表显示出CPU和硬盘的工作状态

1.全新的WavePipe（音频导管？）技术，可以使多轨数字音频处理变得更为平滑。WavePipe通过直接对声卡进行操作的方法大大减小了系统延迟，从而使你在混音时的每一项操作（如哑音、独奏、效果处理等）都可以更快速地得到响应。

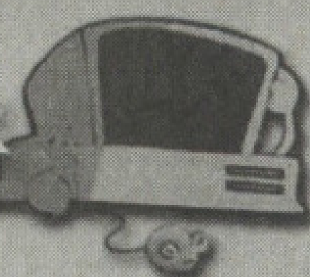
2.支持一个名为AudioX的最新硬件标准。该标准为Cakewalk、YAMAHA、Event Electronics和Digital Audio Labs等软硬件公司在1999年初制定的，Cakewalk Pro Audio 9.0可以直接对支持这个标准的硬件进行底层操作，从而充分利用它们的效果器、数字信号处理器、同步器、辅助总线等资源，以提高工作效率。

3.最高支持24bit/96kHz的音频标准。目前主流的音频标准有3种：16bit/44.1kHz被称为CD标准，是使用最为广泛的；16bit/48kHz被称为DAT（Digital Audio Tape，数字录音机）标准，主要在比较专业的制作圈里使用；而24bit/96kHz是最新的DVD Audio标准，现在还很少有人使用，真正可以称为Hi-End了。而Cakewalk Pro Audio 9.0对这3种标准都可以很好地支持，如果你有DVD刻录设备的话，甚至可以在自己的PC上做出DVD唱片了。

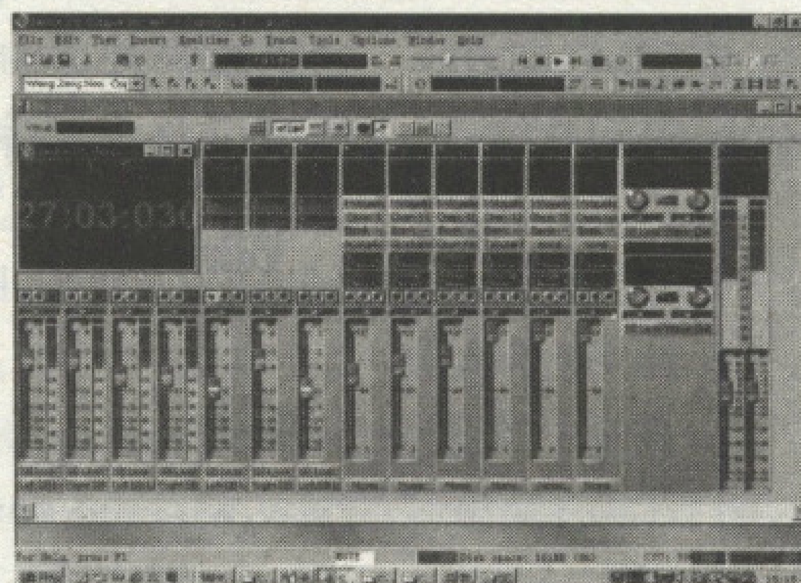


Digital Audio Labs的CardDeluxe，支持AudioX标准，最高采样率可达24bit/96kHz

除了新技术、新标准这些底层的东西，Cakewalk Pro Audio 9.0当然也做了很多明面上的改进，一个比较明显的



例子就是它的调音台窗口（Console View）。与8.0比起来，新版的调音台窗口显得更具质感，每一路的推子都微微下陷到一个小凹槽中，按钮的感觉也更为真实，看上去有点像MICKIE公司的顶级数字调音台D8B。当然，这个调音台界面不光是好看，功能也是十分强大的。

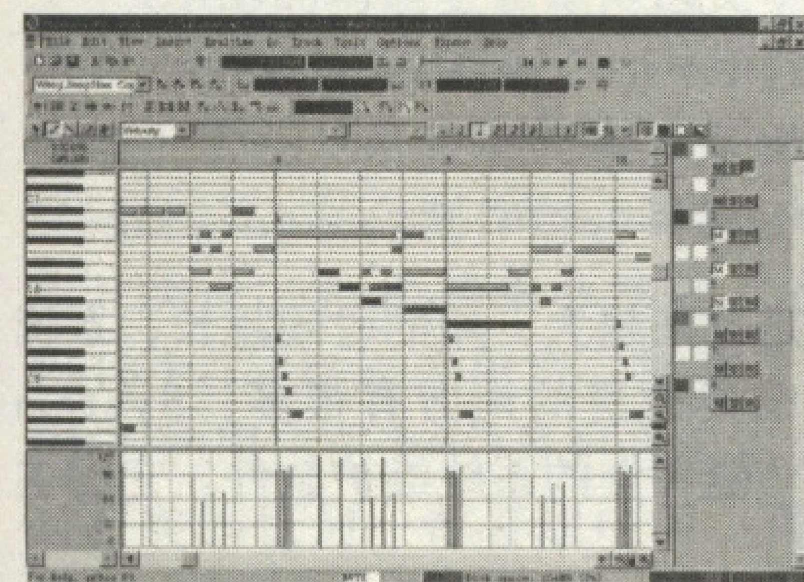


新版的Console质感十足，功能强大

在功能得到重要改进之余，Cakewalk Pro Audio 9.0还变得比较"实惠"，因为它随软件附送了更多的DirectX 插件效果器，包括4段全参数均衡，立体声的混响、合唱、延时、回旋以及变调、时间扩展和一个功放模拟器。由于现在最流行的已经不是"高保真、高清晰、数字化"，而是温暖、暗淡、有人情味的"电子管声音"，Cakewalk推出这一模拟效果器，也算是"紧跟世界新潮流吧"。

说了半天都是Cakewalk Pro Audio 9.0在音频方面的改进，那么MIDI方面呢？作为一个MIDI音序软件的老大，Cakewalk当然也没有"忘本"，Cakewalk Pro Audio 9.0 在MIDI方面的功能足能把你吓上一大跳。

首先是钢琴卷帘窗（Piano Roll）可以做多轨编辑了。这个功能相信是很多MIDI老手们期待已久的了（老实说我在用3.0时就希望能有这个功能了）。在9.0版的钢琴卷帘窗里，你可以把每一轨的MIDI音符分配成不同的颜色，然后实时地进行编辑，如果音符之间有重叠，还可以给每一轨分配不同的优先级，操作起来非常方便。

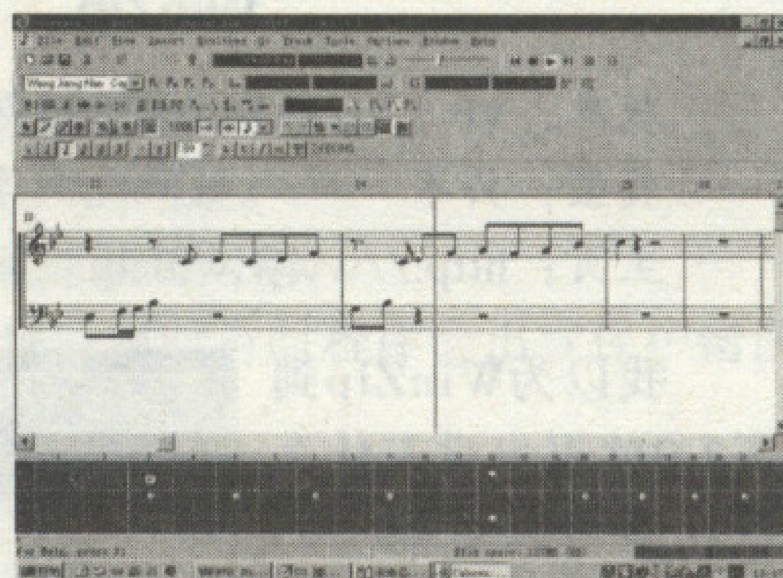


盼星星，盼月亮，终于盼来了多轨钢琴卷帘窗

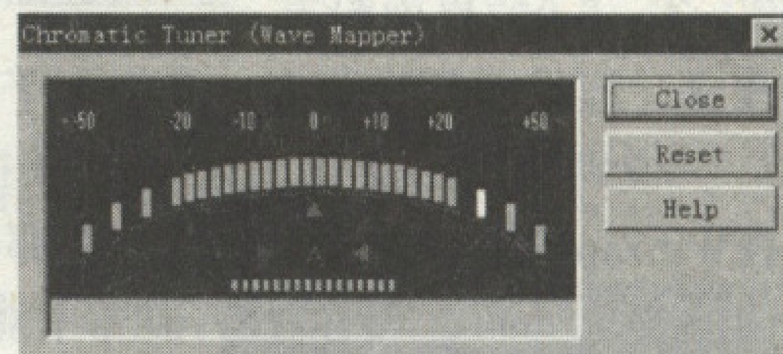
其次是五线谱窗增加了很多吉他功能。由于越来越多的吉他手开始玩起了电脑音乐，Cakewalk专门为吉他手做了一个名为Cakewalk Guitar Studio的软件，而现在又把那个软件中的一些重要功能放到了Cakewalk Pro Audio 9.0中。现在，五线谱窗口可以实时地显示吉他或贝司的指板、把位、音位等，你可以直接用鼠标在吉他指板上点击作曲，就像真的在弹奏吉他一样。有趣的是，吉他指板的材质还是可选的，你可以选择玫瑰木、枫木、乌木等不同的木料来做成爱琴的指板，当然这些不同的木料是不会带来MIDI音色的变化的。

另一个吉他玩家一定会喜欢的功能是Cakewalk Pro Audio 9.0内置了一个校音器软件（在TOOLS菜单里），你只要把电吉他连接到声卡的线路输入上，就可以把电脑变成调音器了。

以前的MIDI调音台早已改名为StudioWare，现在它的主要功能是通过MIDI信号来对多种外部MIDI设备进行自动控制。比如说，你可以在这里编一个进程来控制数字调音台的推子自动跑，在多轨混音时，这个功能可是很有用的哦！



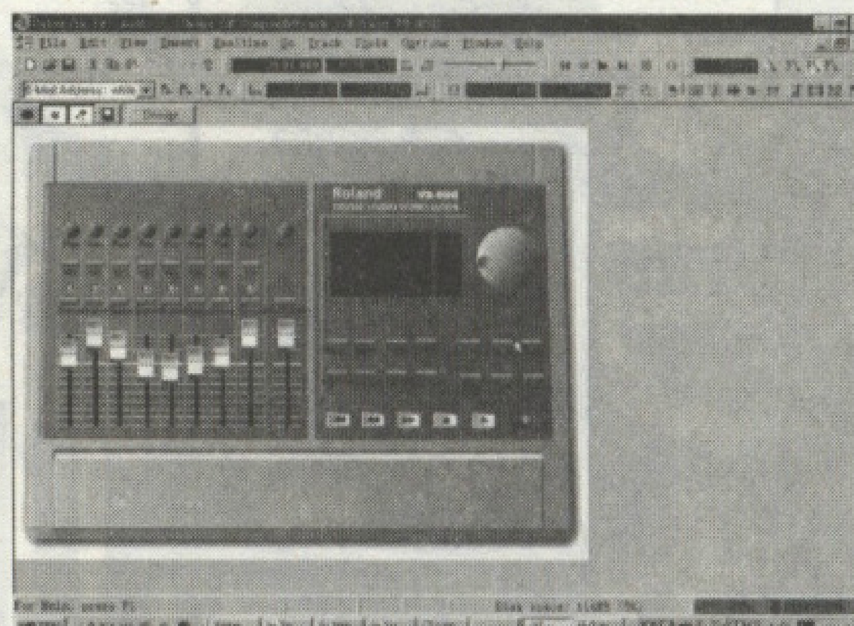
这下子吉它玩家们可该高兴了



太高了，把A弦再调低30音分！

还有一个重要改进，就是在上一个版本中首次出现的MIDI实时效果器得到了很大增强。我们知道，MIDI事件的编辑都是非常实时的、破坏性的。但是通过MIDI实时效果器，你可以在混音时非破坏性加入琶音、回声、量化、移调等各种效果，而且还可以随时将它们取消。只不过使用它的回声效果时，你可要小心自己MIDI设备的同时发音数了。由于这个效果完全是靠MIDI来实现，回声中的每一个音符都会占用一个发音数，64个发音数可不够你加几轨回声的。

新版的MIDI实时效果器中，还增加了一个名为Session Drummer的重量级选手。Session Drummer是一个制作鼓组的（下转26页）



让Cakewalk来控制你的硬盘录音机

软件新天地

本季度升级指南

RUANJIANTIANDI

广东 蔡旋

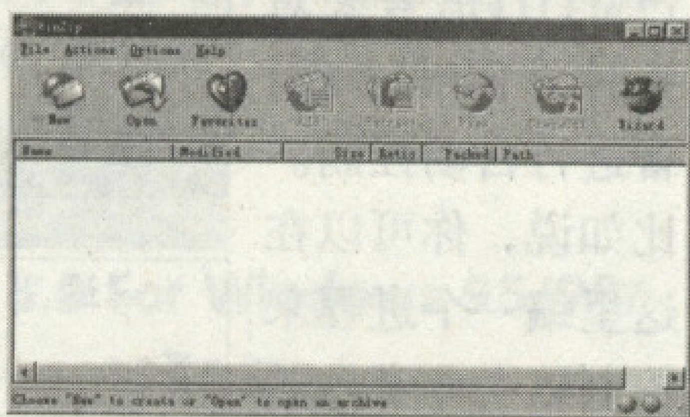
过年时大家都在干些什么（你看到这篇文章是3月份，我写的时候可才刚过元宵节啊），到处都挺热闹的，只是不少软件网站的更新都停止了。但共享软件之间的竞争可从来没有停过，比如优化大师和终极加速拼命升级，当然更少不了NetAnts和JetCar。网络蚂蚁终于推出了V1.0正式版，而最受欢迎的WinZip也出了V8.0 Beta2。

WinZip

版本：V8.0 Beta2 Build 3046

类型：共享

主页：http://www.winzip.com



我以为WinZip到了7.0就再也没有什么新功能可以更新了，谁知8.0一出，改进仍然不小。看起来WinZip 8.0的界面没有改变，但里面还隐藏着一套类似于IE的新按钮。

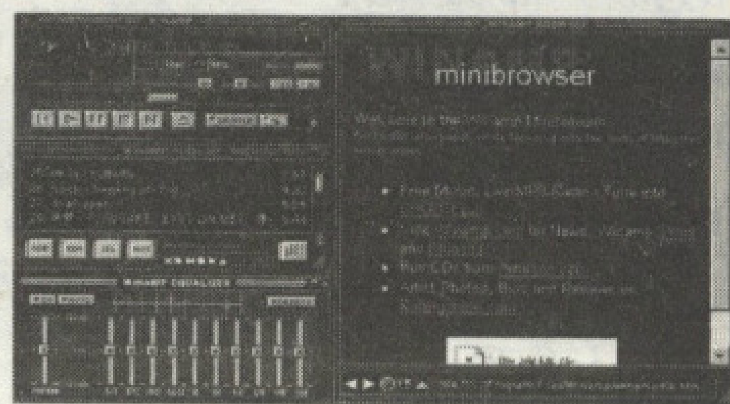
说到功能的变化，首先桌面主题和屏幕保护能够在WinZip向导中直接安装，方便那些喜欢装扮Windows的朋友。还有，当你在WinZip中对着一个文件按鼠标右键时，弹出的菜单中会根据文件类型而有所不同。安装Winzip 8.0后，在资源管理器中指向一个Zip文件，你能看到此Zip包中压缩了几个文件和文件夹。

Winamp

版本：V2.6

类型：免费

主页：http://www.winamp.com



Winamp又出新版本啦！新版的Winamp支持MS Audio和MP3格式的广播，而且软件现在是免费的，安装后第一次使用有个注册步骤，你只要在下面打上勾，再按“Later”跳过即可。

Windows Media Technology 4.0是微软制定的最新标准，新版的Winamp也支持这一格式。Winamp还有Minibrowser，具有简单的浏览功能，它能帮你找到网上的MP3，然后就像用RealPlayer一样直接收听。

V2.6新特点：

1.改良的CD播放。

2.新的“开始”、“关于”窗口。

3.改良的快速选择文件，按下J键进入文件窗口。

4.加入书签功能，在一大堆歌曲中快速找到以前的位置。

5.加入Winamp Agent，可监视文件类型并恢复，但我发现并没有作用，还是禁止它吧。

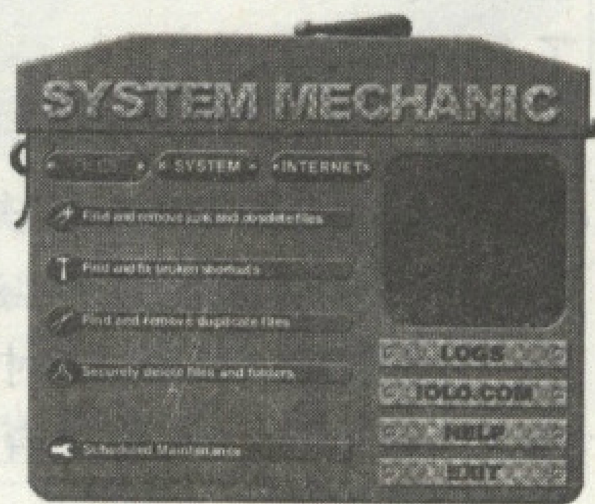
System Mechanic

版本：V3.2d

类型：共享

主页：http://www.iolo.com

Windows 98总是越来越大，用的时间越长，系统就变得越不稳定，需要改进的地方有很多，System Mechanic 正好是个功能齐全的系统维护软件。它的主要功能还是那10个：



Find and remove junk and obsdete files：查找、清除垃圾文件。

Find and fix broken shortcuts：查找、修复无效的快捷方式。

Find and remove duplicate files：查找重复文件。

Securely delete files and folders：焚化炉，将你的秘密文件彻底销毁。

Remove invalid uninstaller information：删除无效的“添加/删除”信息。

Clean system Registry：清理注册表。

Windows StartUp manager：自动运行程序的管理。

Safe Install：安全安装。

Ensure your privacy：隐私擦除器。

Optimize internet and network speed：网络与Modem优化。

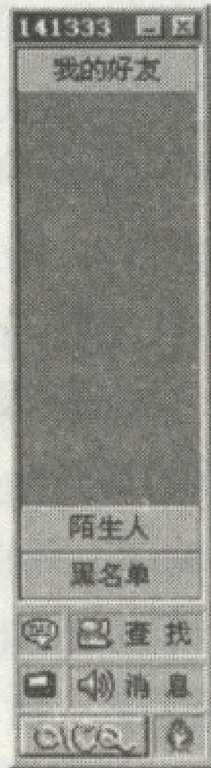
System Mechanic 3.0a和3.0b都有一个较严重的Bug，会把Office 2000的反安装信息删除，导致Office提示软件未安装，此现象也出现在超级兔子注册表优化V2.0身上。其实出现这个错误的原因完全是因为微软使用了不规范的注册表类型所造成的，新版本当然解决了这些问题，还支持删除Netscape的Cache和美国在线的Cache等功能。

OICQ

版本：99b 0220

类型：免费

主页：http://www.oicq.com



没有什么比在网上和朋友聊天更有趣的啦，网上Call机日渐走俏，听说OICQ的注册用户已经多达210万了，由此可见其受欢迎的程度。不过，最近几次升级的OICQ都有Bug。

OICQ的功能主要是传送文字、文件、聊天，还可与无线寻呼、GSM手机互联。最近推出了一个语音新版本，是腾讯公司与MediaRing联合制作的，具有IP电话的功能。为此，他们还举办活动：送出25台PalmPilot给语音用户，所有下载语音版OICQ的用户在今年3月31日前均可以通过该版本免费拨打美国任何一部普通电话，可惜我没有亲戚在美国。

OICQ99b Build 0220新增功能：

1.采用安全的加密算法加密用户信息，确保用户密码不会被人窃取。

2.注册向导一次完成，漫游好友列表在后台进行，节约大量时间。

3.增加系统热键Ctrl+Shift+空格，同时按住这三个键可以在任何时候读取OICQ的新消息。

4.增加了声音选择功能，可以选择自己喜欢的声音文件，或者关掉声音。

5.特别推出OICQ For MediaRing版本，可以实现实时语音交流、语音邮件、IP电话等功能。

6.查找用户增加按地区分类功能（方法：点击“来自何处”的标题头）。

修正Bug：

1.自动检查邮件的问题。

2.有关Socks5用户的问题。

3.窗口不能自动隐藏的问题。

4.查看对方详细资料时有时程序会出现保护错误的问题。

5.修改密码失败时无法登录服务器的问题。

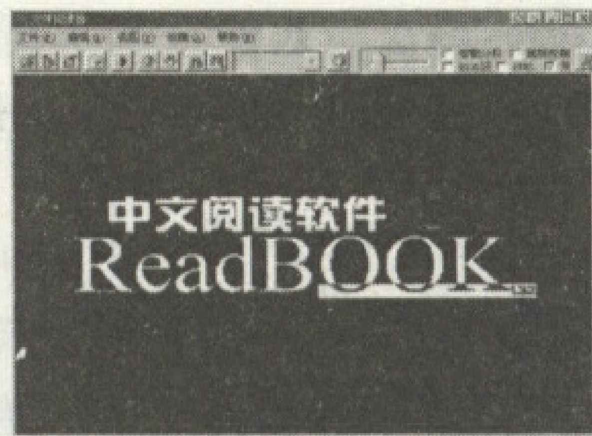
6.重复消息的问题。

ReadBook

版本：V1.32

类型：免费

主页：http://readbook.126.com



挑来挑去，看书最好的还是ReadBook，作者近来更新比较勤快。新版本内置字体边角圆整功能，采用了这个技术，ReadBook可以达到与Adobe Acrobat Reader不相上下的显示效果，并且视觉效果上显示得更快。虽然Win98已经有了圆整字体的功能，但对于小字和粗体的字是无效的。现在，采用ReadBook提供的算法，字体的显示将更完美。如果你是重新安装的ReadBook，那么新增的配色方案“2000”才是最适合这个功能的。

1.32版本的改进：

1.增加了快捷键Ctrl，在屏幕滚动时按下不放，可以暂时停止滚动。

2.文件打开窗口中曾经读过的文件会改变图标。

3.修正了在个别机器上显示不正常的问题。

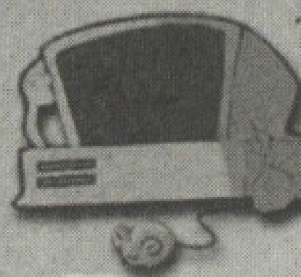
4.修正了在WinNT和Win2000下显示错位的问题。

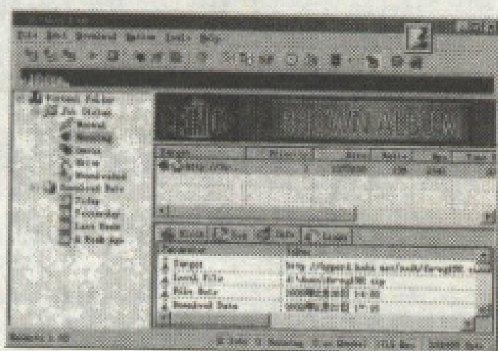
网络蚂蚁

版本：V1.0正式版

类型：免费

主页：http://www.netants.com





NetAnts这回真的是不一样了，之前我听到很多内部消息描述正式版，今日亲眼所见，嘿，还不会用了。全新的图标，全新的界面，只是还没有全新的中文。它的网页上说不日即会有中文版推出，但当我写到这里时仍然没有拿到，希望大家看到大众软件光盘时会是中文版的。

1.0 正式版新功能：

1.全部任务完成后自动退出。

2.对FTP ASCII Mode更好的支持。

3.任务下载完毕后，双击任务列表中的条目将自动执行本地文件。

4.根据下载过程中的重定向信息动态改变本地存放的文件名。

5.自适应的拖放篮。

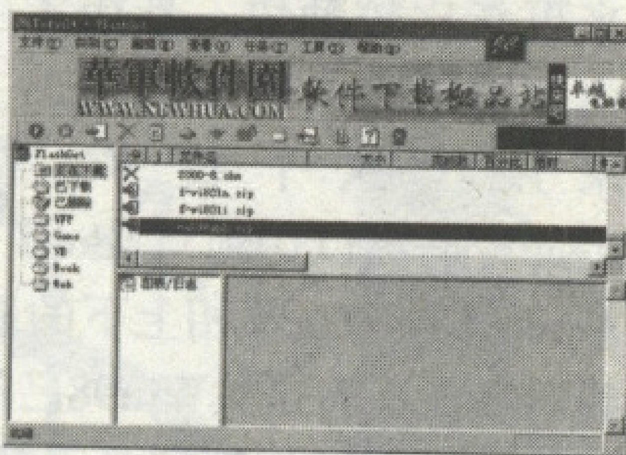
6.加入多个任务时更多的链接选择方法。

网际快车

版本：V0.76

类型：免费

主页：http://www.amazesoft.com



NetAnts固然不错，但JetCar的新东西还要多。至此，JetCar也有了个中文名字：网际快车，英文名也改叫FlashGet了，特别厉害的是软件内置了15国的语言，真的太不可思议了。

V0.76新功能：

1.下载数据库之间（两台机器之间）可交换文件和信息。

2.监视剪贴板和粘贴URL时支持多个URL。

3.更好的国际化支持。

4.添加成批任务时支持字母“a-z”和“A-Z”。

5.监视点击时取消的URL可在浏览器中打开。

6.监视点击时可自动用剪贴板内容添入注释框。

7.添加“禁止监视浏览器点击”菜单项到任务栏和悬浮窗的右键菜单中。

8.在拖动小窗口中显示下载的流量和下载状态。

9.加强了“Download All by JetCar”功能。

10.加强了输出下载信息功能。

万能五笔2000

版本：2000+

类型：共享

网址：http://www.ime2000.com

万能五笔同时把五笔字型、拼音、英语、笔画等多种输入法集合为一体，既有字型高速输入，又有它输入法的简单易学，同时它也考虑到初学者的习惯，设计了编码逐步提示，边学边用。只需输入很短的编码后，即可找到所需的任何一个字词。

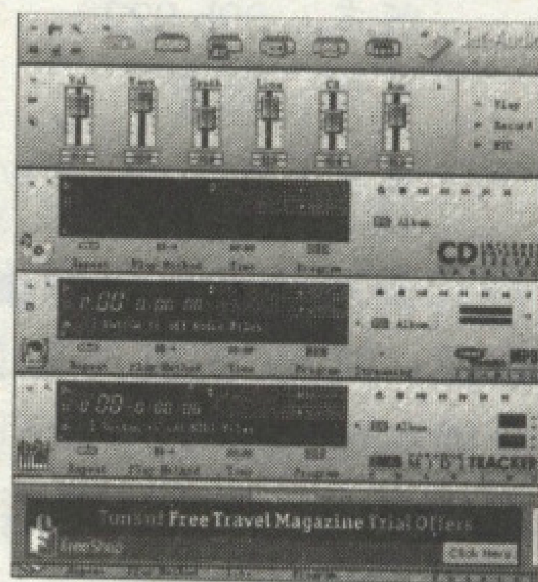
新的2000+有9个新界面，你喜欢哪个就换上吧。启动后，在任务栏旁边多了叫“中文CN”的小图标。新版本还修正了不少Bug，已经可以在WinNT或2000下正常运行，同时增加了12组常用的特殊符号输入，增加了联想功能及调频最近字词功能。

Jet-Audio

版本：4.7

类型：免费

网址：http://www.stardock.com/



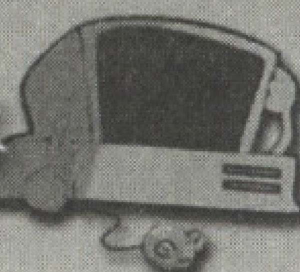
怎么样，还记得Jet-Audio吗？早期以功能全面、华丽而著称，但现在好像没有见到有人用它，我想都是需要注册害的，要用播放器的话，网上可一点都不缺。好了，最新的V4.7有个免费版本，只是多了个广告条。

想要收听网络电台、聆听MP3、观赏VCD吗？COWON Jet-Audio具备所有的多媒体播放功能。Jet-Audio是由韩国COWON公司制作的一个多媒体套装软体，新版的界面依然华丽，按照音响的样子分为几个模块，看起来有点像声卡附赠的软件。

它预设了音乐类型调整值的20波段图像等化器混音装置，具有光谱分析、环绕及3D音效设定等功能，支持CDDB的CD音乐播放，可播放MP3、WAV、MID及RealAudio G2格式的音乐文件，还支持MOD、AVI、MOV、MPG及DAT等影像文件。

这个免费版Jet-Audio在启动后有一个无法关闭的广告窗口，如果你想关闭的话，软件也会整个关闭了，唯一的解决方法是把它缩小为一列。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第4期\BBX\下。



（接上期）

四、数字视频

数字视频是将传统模拟视频（包括电视及电影）片段捕获，并转换成电脑能调用的数字信号，较常见的VCD就是一种经压缩的数字视频。数字视频总能使多媒体作品变得更加生动、完美，但因视频是我们利用摄像机直接从实景中拍摄的，比较容易取得，故其制作难度一般低于动画创作。

Adobe Premiere

Adobe Premiere在多媒体制作领域扮演着举足轻重的角色。它能使用多轨的影像与声音合成与剪辑AVI、MOV等动态影像格式。Premiere兼顾了广大视频用户的不同需求，提供了一个低成本的视频编辑方案，这一程序的最新版本Premiere 5.1的主要特点如下：



使用非线性编辑功能进行即时修改，以幻灯片风格播放剪辑，具有可变的焦距和单帧播放能力；

在项目管理中，使用类似于文件夹的寻找器界面来组织素材，按名称、图标或注释对素材进行排序、查看或搜索，多重注释文件可以进行精确控制；

特殊效果的运用，使用运动控制使任何静止或移动的图像沿某个路径飞翔，并具有扭转、变焦、旋转和变形效果；

可从众多的过渡（包括溶解、涂抹、旋转等）中进行选择，也可自己创建过渡，具有更加丰富的生产和创作选择，支持插件滤镜，包括那些与Photoshop兼容的插件滤镜；

具有最流畅的动作，包括子像素的运动和可反映所有效果的选项，支持4个单独的声道；

使用预置（样式表）来简化对输出、压缩和其它任务的关键选项的设置，在初始编辑之后，通过以高分辨率版本取代低分辨率版本，实现磁盘空间的高效使用，接受利用可扩充体系结构添加功能的插接模块，使用内建和第三方音频处理滤镜强化和改变音频特点。

随着多媒体技术在Internet领域的发展，在Web上出现了很多新的多媒体技术。Premiere开发了一个插件RealNetworks，由于运用“流”技术，使用户可在网上即时观看由Premiere制作的Realvideo视频。Adobe还开发了制作Gif89a动画的Plugin，使用Premiere可直接生成Gif89a动画；

可将在3D Studio Max中制作的原始动态影像导入Premiere并加以剪辑合成，让非线性的剪辑作业在PC平台上得以实现，弥补3D Studio Max动画合成能力的不足。

五、音乐编辑

试想一下，如果一个多媒体作品中没有音乐会是什么样？那将是可怕的寂静……

声音是多媒体的又一重要方面，它除了给多媒体带来令人惊奇的效果以外，还能最大限度地影响展示效果。

多媒体中的声音有两类：音乐和音效。音乐除了我们熟悉的普通音乐外，还有电脑特有的MIDI音乐。要为多媒体作品创作音乐是困难的，但这并不是我们讨论的范围，我们要做的是对已存在的音乐进行编辑、加工、合成等工作。音效包括各种各样的声音，像拖过或点击鼠标时发出的声音、开门声、爆炸声、大自然的声音等。下面我们就介绍一种专门编辑声音的软件——Macromedia出品的著名音频编辑工具Sound Forge，它是为音乐人、音响编辑、多媒体设计师、游戏音效设计师、音响工程师和其他一些需要做音乐或音效的人士开发的。为了适应不同的需要，Sound Forge提供了大量看起来完全不同的功能，虽然这样一来会令普通用户无法立即学会操作，但一旦学会甚至融会贯通之后，你会发现这套软件所提供的音频编辑功能简直像个无底洞。

它是那种鼓励你不断创造声音的软件，只有在你需要“创造”一个声音的时候，才会真正感到它无边的功能。例如，音频循环对于不同的用户有不同的需要：音乐人需要连接采样机制作乐段循环，而游戏音

效设计师却需要一些声音能够循环播放，这样一来就可以为游戏加入场景环境的声音，对于这些特殊的、相同又不同的目的，Sound Forge的功能设计是非常巧妙的。

它的很多深层次功能在短时间内你可能无法掌握，或者会把你搞个晕头转向，其实开始时你完全没有必要对此深究下去，只要在有空时再去学着用也来得及。

你也可以挑选几个功能去学，没有必要非得“系统”地学习，当你需要做一些新动作之前，先翻看一下应用手册的目录，然后尝试一下，也许就能达到目的。因为Sound Forge与其它一些专业音频编辑软件不同的是，它的几乎所有功能都是相对独立的。

至此，多媒体创作的一些基础知识就讲解完了，在以后的栏目中，我们将逐步深入，一步步引领大家领略多媒体创作那神奇的魔力。

现在我们已全面介绍了多媒体制作，有的朋友可能已在磨拳擦掌了，可静下心来一想又傻了眼：这么多软件，从哪儿下手？别急，今天我们就为大家找出捷径。

Macromedia公司旗下的Authorware、Director及Flash可以说是横扫多媒体制作的三剑客。老大Authorware因为简单易用，无须编程即可制作具有交互功能的多媒体产品，因而深受大众的喜爱；Director能制作交互动画，优秀的多媒体作品多是用Director开发的，比如我们熟悉的《开天辟地》等多媒体光盘，因而Director成为专业多媒体开发者的首选；小弟Flash虽然出世不久，但凭借身轻如燕的优势主攻互联网，迅速抢夺了大片地盘，成为“网坛”最酷的新星。

那么Authorware、Director、Flash都有何特点呢？应该肯定三者都是出色的多媒体制作工具，它们各有绝活，我们可以根据自己的需要选择学习。下面我们就从几方面对它们作个比较分析。

一、图标和流程线

流程线为Authorware所特有：一个图标代表一个物件，我们可在各类图标中加入文字、图片、声音、动画等各种媒体，还可以很容易地加上按钮以便交互控制。流程线就像简单的电路图，将一个个图标堆叠在流程线上就组成了程序，程序执行的一般规律是由上而下、由左而右，它可让不会编程的朋友们方便地将一大堆元素有机地组合在一起。

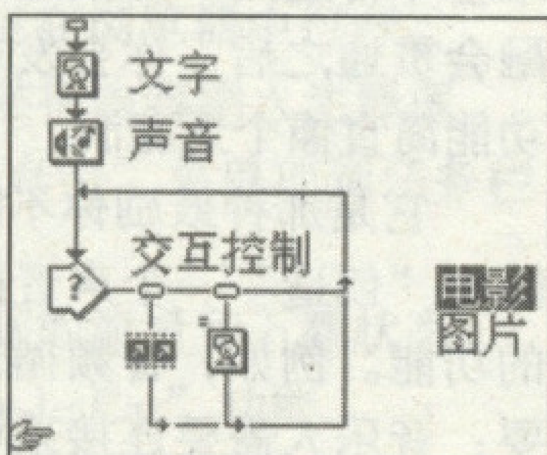


图 1

二、时间轴

时间轴为Director及Flash所有，Authorware没有。因为Director及Flash中的元素界面是由时间来设定的，所以对于时间的控制较为容易，它们都有强大的动画功能并且制作动画的方式也相似。Authorware本身制作动画的能力不强，但它能调用由Director及Flash制作的动画，并支持动画中的交互功能。

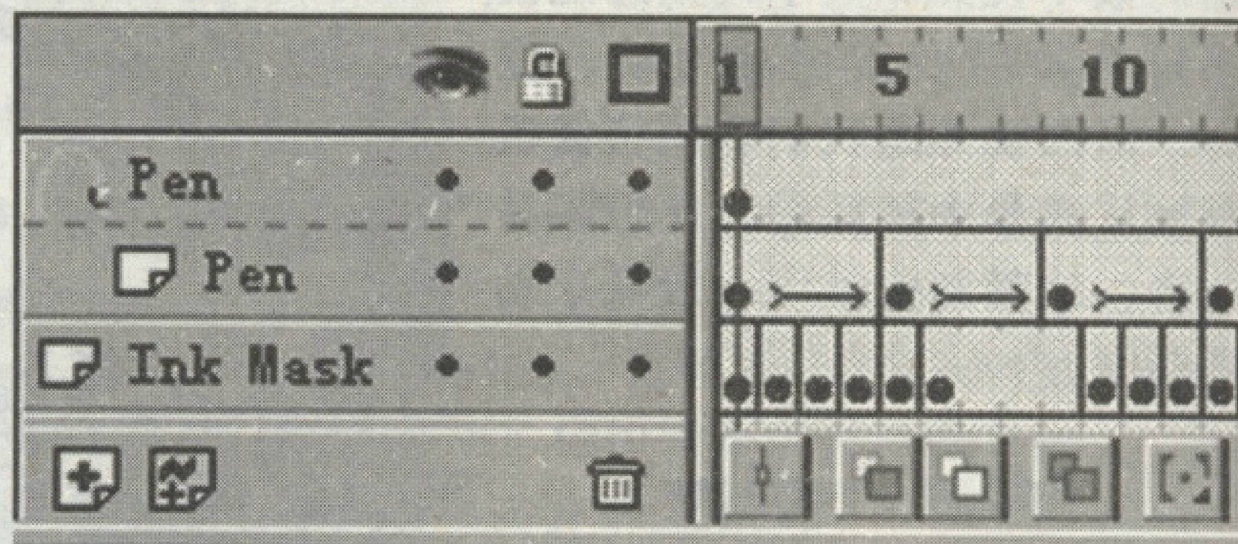


图 2

三、按钮的设计

Authorware中有专门的按钮编辑的对话框，我们只要依照指示将按钮图形分别放置在适当的位置即可完成按钮的设计；Director通过Lingo指令或设置行为（Behaviors）可使任何元素都能成为按钮；Flash中的按钮也是特定的一类元件，按钮是在按钮编辑器里制作的，但它的交互控制则要通过动作（Action）来设置，这一点和Director类似。

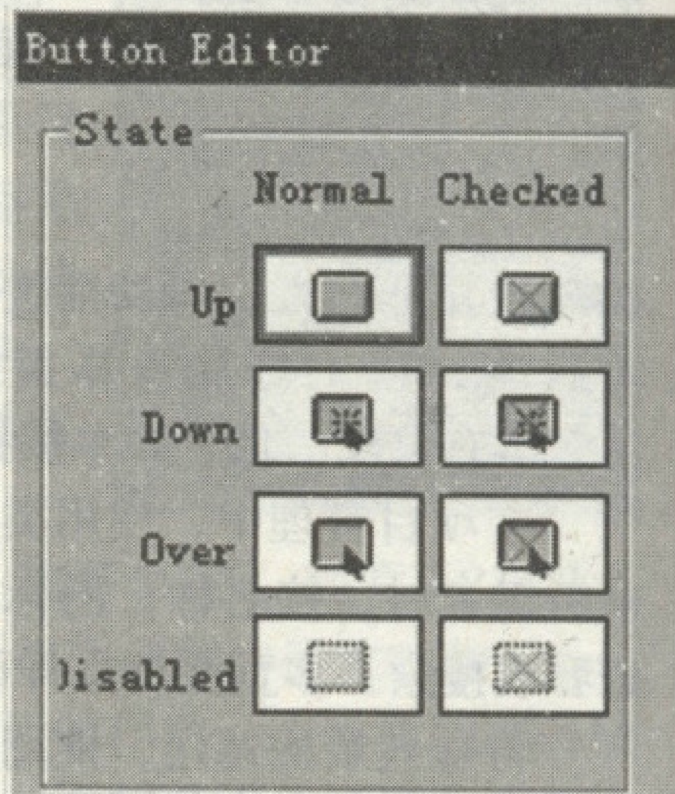


图 3

四、库与演员

Authorware及Flash中都有库（Libraries）的概念，在Authorware中库是外部文件，而Flash中的库则是电影文件的一部分；Director中没有库的概念，所有在电影中出现的元素都叫演员（cast）,所有演员都会出现在演员窗口中，其包容的范围比库更广。库与演员的共同特点是可重复利用，这不仅能减小作品的尺寸，还可以更有效地维护和组织媒体。

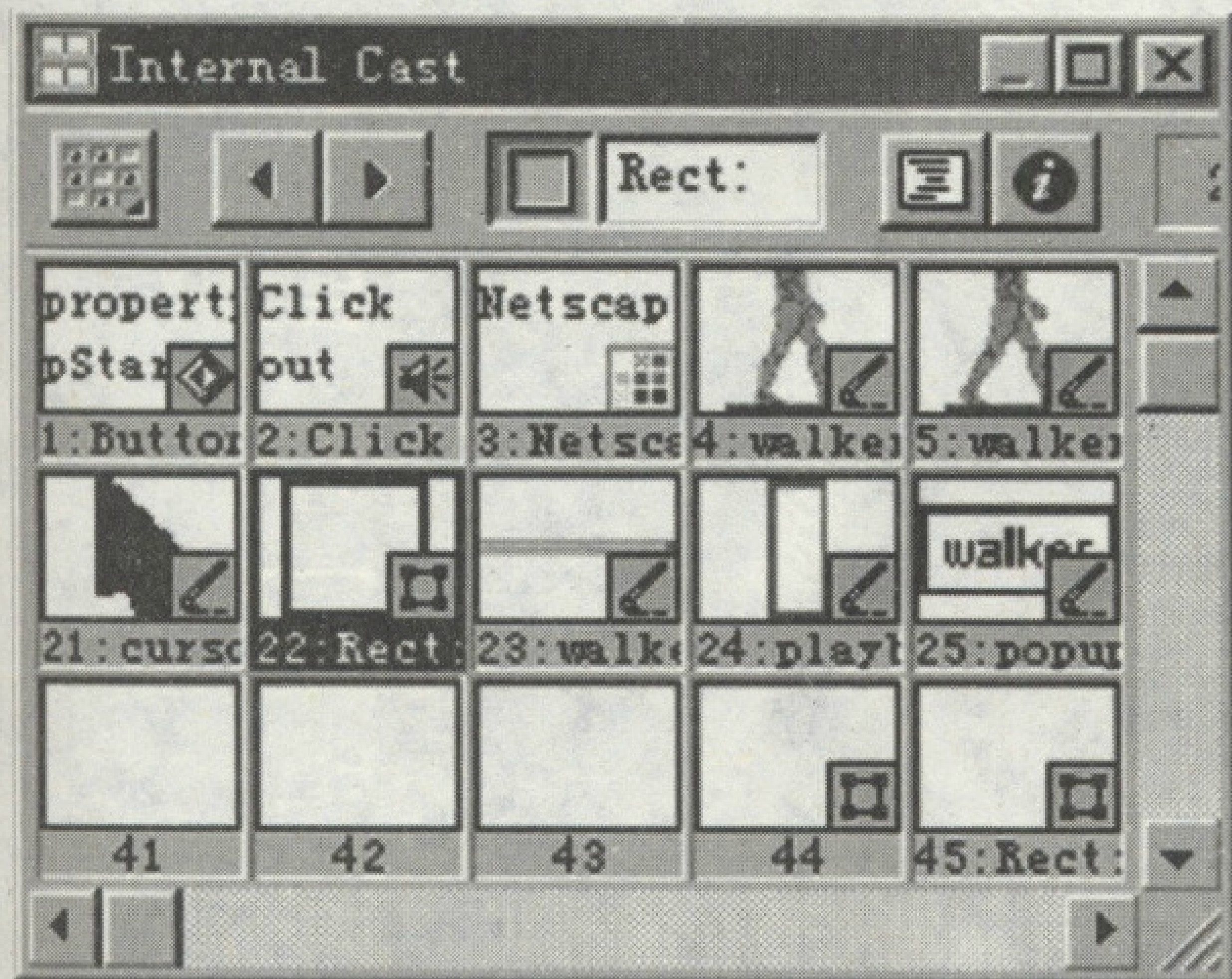


图 4

五、声音的控制

三者都能控制声音。Director有两个声音通道，如果通过Lingo指令还可控制更多的声音，所以可将背景音乐、对白与音效同时放映；Flash也支持多个声音同时播放，还有专门的窗口可编辑声音，并且可在生成的电影文件中将其它格式的声音压缩成MP3；Authorware要想播放两个声音，其中的一个就必须是MIDI音乐。

六、透明的控制

Director有最强大的透明功能，能对图片使用各种模式的透明方式并设置不同的透明度；Flash可以创建透明的图形，并可改变不同层次间的透明效果，如透明度、透明颜色等属性；Authorware的透明功能较弱，在这一点上它与Director相差很大，也不如Flash。

七、影片的控制

在Authorware中有专门的电影图标负责导入和控制电影素材，并且支持大多数常见的电影格式（包括.flc、.fli、.cel、.dib、.dir、.dxr、.mpg、.mov、.avi、.swf等），因而其电影集成能力很强；Director本身就有强大的电影制作功能，被称为“大导演”，它的内部可制作“电影循环”，也可导入外部电影文件（.mov、.avi、.gif、.swf等)，另外可将Director中制作的动画导出为.mov或.avi格式的电影文件；Flash与Director一样有强大的动画制作能力，Flash内部可制作“电影片段”用来组合复杂的动画，由于Flash制作的多媒体产品主要是针对互联网的，一般不太适合导入外部电影，另外在Flash中制作的动画也可导出为.mov、.avi或.gif等格式的文件。

三者的共同点是都能制作具有交互功能的多媒体产品，并可打包成能独立播放的EXE文件。

通过上面的比较，相信你对Authorware、Director和Flash这三剑客有了初步认识，这样我们就可以决定从哪里下手了。

由于Authorware功能强大、容易入门，因而是非专业制作人员的最佳选择。Authorware特别适合制作教学软件、项目简报、产品演示等具有交互功能的多媒体作品。另外使用Authorware应和自身的工作结合起来，这样不仅能使你的Authorware运用水平不断提高，还能使工作更具时代特色。

如果你打算成为出色的多媒体专业制作人员，那么精通Director必能让你如鱼得水，但要做到这一点，可不是短期能办到的。这里顺便替Macromedia公司发布一个消息：Director 8于今年3月份正式推出，其新发展的特性包括属性监视器、引导和发布命令、锁定功能、舞台放大、演员管理、链接脚本、过渡行为、准确的声音控制、多媒体矢量曲线、图形压缩等。Director差不多一年一个版本，玩起来够累，只怕业余爱好者来不及消化。

Flash正被越来越多的朋友所喜爱，这有其必然的原因。首先互联网飞速发展，各类站点层出不穷，而Flash就是制作网页多媒体最出色的工具，因此我们在网上随处可见Flash的身影，这必然会产生众多与Flash有关的机会；其次，即使Flash爱好者没有从事相关的工作，也有机会在网上发表自己的作品。这里插一句，如果你认为自己的Flash作品够酷，欢迎到我们的网站展示你的杰作，这样每天可能会有成百上千的人来欣赏你的Flash，是不是很有成就感?

换一个角色来看，如果你用Director或Authorware做出和你工作无关的产品，那可要耐得住寂寞，因为没有机会让太多人知道，你要亲自请朋友到你的电脑旁边才行。还要补充一点，Flash与Director很相似，精通Flash之后，再要拿下Director就不难了。

如果你已对多媒体充满幻想，并下定决心要玩一把，就必须先找到称手的武器。要是你上网方便，可到多媒体大本营——三剑客的老家Macromedia公司的网站下载免费试用版，网址是http://www.macromedia.com。可能你还不习惯看英文，那就到本站寻找相关资源吧（http://yufeng.t500.net），同时也欢迎和我们交流，一起畅游在多媒体世界。

向来和主角相依为命的母亲，突然遭到不明人士的绑架。
现场仅留下一小块透露著邪恶气息的面具碎片。
究竟是谁？为了什麽？
这与主角神秘的身世是否有关？担忧母亲安危的主角，
按捺内心的惶恐与不安，踏上救母的旅程……

动作RPG

仕魂

一张狰狞的面具，
究竟隐藏多少秘密？

沸点系列畅销游戏

digilife 沸点科技

PC CD-ROM

仕魂

HANBIT SOFT

38元

来自韩国的角色扮演游戏

取材东方神话传说的剧本架构，勇夺韩国游戏大会原稿组第一名

◆ 二十种以上的韩国古老符咒法术，招招惊心动魄

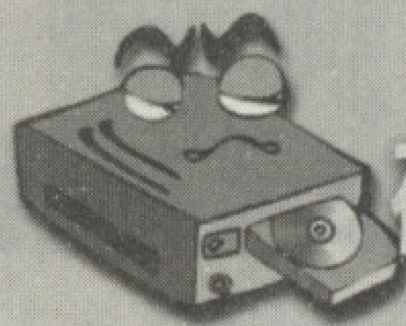
动作捕捉制作的人物栩栩如生

◆ 十数个令人提心吊胆，冷汗淋漓的关卡

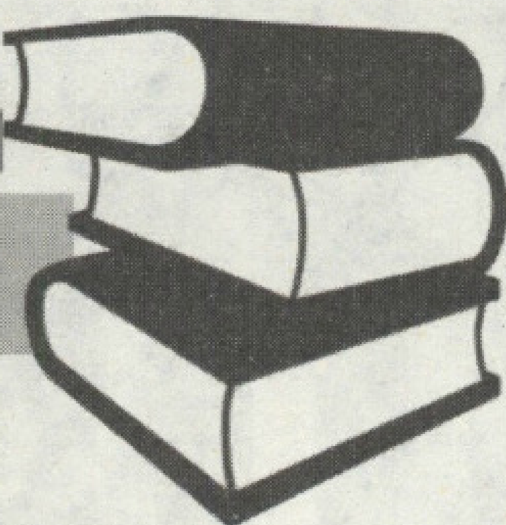
利用多个NPC为主角助阵

HANBIT SOFT　華彩軟體 SOFTCHINA

沸点科技有限公司
digilife 沸点科技
北京市新文化街42号904室(100031)
Tel/Fax：010-66050544
E-mail：digilife@21cn.com



CPU的语言



跳跳虫

记得在上世纪许多网友给我发“伊妹儿”反映有许多CPU术语看不懂，所以鄙人特别整编了下文，希望对大家有所帮助。为了大家阅读方便，我把这些术语按0到9和A到Z的方式来进行排序解释。

3DNow!（3D NO Waiting）：AMD公司开发的SIMD指令集，可以增强浮点和多媒体运算的速度。

ALU（Arithmetic Logic Unit，算术逻辑单元）：在处理器之中用于计算的那一部分，与其同级的有数据传输单元和分支单元。

BGA（Ball Grid Array，球状矩阵排列）：一种芯片封装形式，例：82443BX。

BHT（Branch prediction table，分支预测表）：处理器用于决定分支程序运行方向的数值表。

BPU（Branch Processing Unit，分支处理单元）：CPU中用来做分支处理的那一个区域。

Branch Prediction（分支预测）:从P5时代开始的一种先进的数据处理方法，由CPU来判断程序分支的执行方向，能够加快运算速度。

CMOS（Complementary Metal Oxide Semiconductor，互补金属氧化物半导体）：它是一类特殊的芯片，最常见的用途是主板的BIOS（Basic Input/Output System，基本输入/输出系统）。

CISC（Complex Instruction Set Computing，复杂指令集计算机）：相对于RISC而言，它的指令位数较长，所以称为复杂指令。如x86指令长度为87位。

COB（Cache on Board，板上集成缓存）：在处理器卡上集成的缓存，通常指的是二级缓存，例：奔腾II

COD（Cache on Die，芯片内集成缓存）：在处理器芯片内部集成的缓存，通常指的是二级缓存，例：PGA赛扬370

CPGA（Ceramic Pin Grid Array，陶瓷针型栅格阵列）：一种芯片封装形式。

CPU（Center Processing Unit，中央处理器）：计算机系统的大脑，用于控制和管理整个机器的运作，并执行计算任务。

Data Forwarding（数据前送）：CPU在一个时钟周期内，把一个单元的输出值内容拷贝到另一个单元的输入值中。

Decode（指令解码）：由于X86指令的长度不一致，必须用一个单元进行“翻译”，真正的内核按翻译后要求来工作。

EC（Embedded Controller，嵌入式控制器）：在一组特定系统中固定位置完成一定任务的控制装置就称为嵌入式控制器。

Embedded Chips（嵌入式芯片）：一种特殊用途的CPU，通常放在非计算机系统，如家用电器。

EPIC（Explicitly Parallel Instruction Code，并行指令代码）：英特尔的64位芯片架构。它本身不能执行x86指令，但能通过译码器来兼容旧有的x86指令，只是运算速度比真正的32位芯片有所下降。

FCPGA（Flip Chip Pin Grid Array，反转芯片针脚栅格阵列）：一种芯片封装形式，例：奔腾III 370。

FEMMS（Fast Entry/Exit MultiMedia State，快速进入/退出多媒体状态）：在多能奔腾之中，MMX和浮点单元是不能同时运行的。新的AMD芯片加快了两者之间的切换，这就是FEMMS。

FFT（Fast Fourier Transform，快速热欧姆转换）：一种复杂的算法，可以测试CPU的浮点能力。

FID（Frequency Identify，频率鉴别号码）：奔腾III通过ID号来检查CPU频率的方法，能够有效防止Remark。

FIFO（First Input First Output，先入先出队列）：这是一种传统的按序执行方法，先进入的指令先完成并引退，跟着才执行第二条指令。

FLOP（Floating Point Operations Per Second，浮点操作/秒）：计算CPU浮点能力的一个单位。

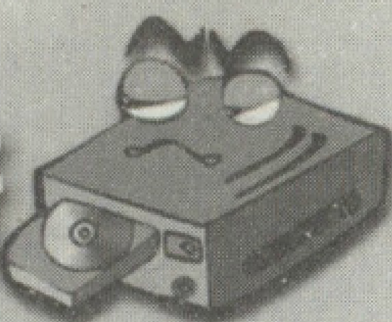
FPU（Float Point Unit，浮点运算单元）：FPU是专用于浮点运算的处理器，以前的FPU是一种单独芯片，在486之后，英特尔把FPU集成在CPU之内。

HL-PBGA（表面黏著、高耐热、轻薄型塑胶球状矩阵封装）：一种芯片封装形式。

IA（Intel Architecture，英特尔架构）：英特尔公司开发的x86芯片结构。

ID（Identify，鉴别号码）：用于判断不同芯片的识别代码。

IMM（Intel Mobile Module，英特尔移动模块）：英特尔开发的用于笔记本电脑的处理器模块，集成了



CPU和其它控制设备。

Instructions Cache（指令缓存）：系统主内存的速度较慢，当CPU读取指令的时候会导致CPU停下来等待内存传输的情况。指令缓存就是在主内存与CPU之间增加一个快速的存储区域，即使CPU未要求到指令，主内存也会自动把指令预先送到指令缓存，当CPU要求到指令时，可以直接从指令缓存中读出，无须再存取主内存，减少了CPU的等待时间。

Instruction Coloring（指令分类）：一种制造预测执行指令的技术，一旦预测判断被相应的指令决定以后，处理器就会以相同的指令处理同类的判断。

Instruction Issue（指令发送）：它是第一个CPU管道，用于接收内存送到的指令，并把它发到执行单元。

IPC（Instructions Per Clock Cycle，指令/时钟周期）：表示在一个时钟周期内可以完成的指令数目。

KNI（Katmai New Instructions，Katmai新指令集）：原来叫MMX2，最后定名为SSE。

Latency（潜伏期）：从字面上了解其含义是比较困难的，实际上，它表示完全执行一个指令所需的时钟周期，潜伏期越少越好。严格来说，潜伏期包括一个指令从接收到发送的全过程。现今的大多数x86指令都需要约5个时钟周期，但这些周期之中有部分是与其它指令交迭在一起的（并行处理），因此CPU制造商宣传的潜伏期要比实际的时间短。

LDT（Lightning Data Transport，闪电数据传输总线）：K8采用的新型数据总线，外频在200MHz以上。

MMX（MultiMedia Extensions，多媒体扩展指令集）：英特尔开发的最早期SIMD指令集，可以增强浮点和多媒体运算的速度。

MFLOPS（Million Floationg Point/Second，每秒百万个浮点操作）：计算CPU浮点能力的一个单位，以百万条指令为基准。

NI（Non-Intel，非英特尔架构）：除了英特尔之外，还有许多其它生产兼容x86体系的厂商，由于专利权的问题，它们的产品和英特尔的不一样，但仍然能运行x86指令。

OLGA（Organic Land Grid Array，基板栅格阵列）：一种芯片封装形式。

OoO（Out of Order，乱序执行）：Post-RISC芯片的特性之一，能够不按照程序提供的顺序完成计算任务，是一种加快处理器运算速度的架构。

PGA（Pin-Grid Array，引脚网格阵列）：一种芯片封装形式，缺点是耗电量大。

Post-RISC：一种新型的处理器架构，它的内核是RISC，而外围是CISC，结合了两种架构的优点，拥有预测执行、处理器重命名等先进特性，如：Athlon。

PSN（Processor Serial Numbers，处理器序列号）：标识处理器特性的一组号码，包括主频、生产日期、生产编号等。

PIB（Processor In a Box，盒装处理器）：CPU厂商正式在市面上发售的产品，通常要比OEM（Original Equipment Manufacturer，原始设备制造商）厂商流通到市场的散装芯片贵，但只有PIB拥有厂商正式的保修权利。

PPGA（Plastic Pin Grid Array，塑胶针状矩阵封装）：一种芯片封装形式，缺点是耗电量大。

PQFP（Plastic Quad Flat Package，塑料方块平面封装）：一种芯片封装形式。

RAW（Read after Write，写后读）：这是CPU乱序执行造成的错误，即在必要条件未成立之前，已经先写下结论，导致最终结果出错。

Register Contention（抢占寄存器）：当寄存器的上一个写回任务未完成时，另一个指令征用此寄存器时出现的冲突。

Register Pressure（寄存器不足）：软件算法执行时所需的寄存器数目受到限制。对于X86处理器来说，寄存器不足已经成了它的最大特点，因此AMD才想在下一代芯片K8之中，增加寄存器的数量。

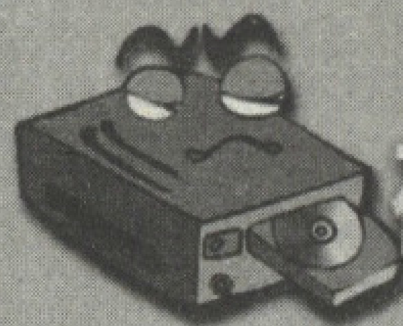
Register Renaming（寄存器重命名）：把一个指令的输出值重新定位到一个任意的内部寄存器。在x86架构中，这类情况是常常出现的，如：一个fld或fxch或mov指令需要同一个目标寄存器时，就要动用到寄存器重命名。

Remark（芯片频率重标识）：芯片制造商为了方便自己的产品定级，把大部分CPU都设置为可以自由调节倍频和外频，它在同一批CPU中选出好的定为较高的一级，性能不足的定位较低的一级，这些都在工厂内部完成，是合法的频率定位方法。但出厂以后，经销商把低档的CPU超频后，贴上新的标签，当成高档CPU卖的非法频率定位则称为Remark。因为生产商有权力改变自己的产品，而经销商这样做就是侵犯版权，不要以为只有软件才有版权，硬件也有版权呢。

Resource contention（资源冲突）：当一个指令需要寄存器或管道时，它们被其它指令所用，处理器不能即时作出回应，这就是资源冲突。

Retirement（指令引退）：当处理器执行过一条指令后，自动把它从调度进程中去掉。如果仅是指令完成，但仍留在调度进程中，亦不算是指令引退。

（下转57页）



新奇电脑硬件专题

ATI电视&视频采集卡TV Wonder

北京 Andy

一直我就想有一块电视卡，能够在工作和游戏之余在电脑上看足球比赛和香港电视剧。当然，最好还能有录像功能，把电视节目保存在电脑上以便多次欣赏。因为我的房间太小，摆一台电视机实在是不现实，而且如果考虑录像的话，电视机＋录像机的价格也是难以承受的。

最近听说ATI推出了一块“电视＆视频采集”二合一卡一TV Wonder，以ATI在多媒体视频领域的多年经验和驱动程序开发能力，这片电视卡的表现应该比目前市售的一些台湾和大陆生产的电视卡质量要好。一个偶然的机会，从朋友手中借到了这块电视卡，这下可该好好过过瘾了！

打开包装，拿出了TV Wonder，第一印象就感到ATI的显示卡做工一流，有欧美大厂的风范。这是一块PCI接口的内置卡，采用厚实的墨绿色六层电路板，走线清晰而规矩。与Rage 128那些显示卡相比，电视卡在ATI的产品线中应该算是低端产品，但是TV Wonder却全部使用了贴片元件和高级的钽电容，整个卡上见不到一个直立电容，用料比一些小厂的TNT和TNT2显示卡还要考究。能把一片小小的电视卡做成这样，真让人佩服ATI的生产水平。TV Wonder使用的是飞利浦的高频头，视频输入/输出芯片采用了CONEXANT公司（RockWell子公司）的Bt878，另外还有一颗来自Micronas公司的音频处理器MSP 3415D负责音频的编码和解码工作，这可以说是一个不错的组合，看看它在实际应用中的表现如何。

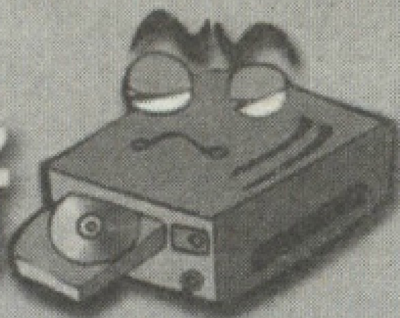
TV Wonder虽然是ATI的产品，却并不是只能够和ATI的显示卡配合使用，它可以和目前市面上所有的主流显示卡配合工作，我用ATI Rage Fury、Matrox G200和TNT2试验过，都没有问题。卡的安装十分简单，找一个空余的PCI槽把它插进去。TV Wonder与显示卡之间的视频信号传输是通过总线实现的，因此在它们之间不用有任何的连线。不过音频信号还是需要用一条线输出到声卡的，连接方式有两种：第一种是用一根转录线将TV Wonder的Audio out与声卡的Line-in相连（TV Wonder未附送转录线）；第二种是利用声卡的CDaudio-in插口，也就是将TV Wonder串接在CD-ROM和声卡之间（TV Wonder附送两根音频线），这种方式并不会影响播放音乐CD。而且我试过，在收看电视的同时放CD，两种声音都会正常发出，不过相信实际应用中恐怕没人会这么干吧？我个人较推荐使用第二种方法，一是省了买转录线的钱，二是连线从机箱内部走，外部显得比较清爽，而且也可以留出Line-in插口来给别的设备用。

驱动程序的安装过程很简单，然后就是安装“ATI多媒体中心”软件，包括TV接收软件、VCD播放软件、CD播放软件和视频编辑软件4个，不过其中的视频编辑软件功能十分简单，只能做AVI文件的剪切，要想进行更复杂的编辑，还需要使用诸如Premiere、VideoStudio等专业视频软件。

第一次运行TV接收软件，会进行视频采集功能的初始化，进入程序后你会发现此时无法进行电视接收，只能进行视频采集，别着急，退出程序再运行一次才会进行电视接收功能的初始化。程序会引导你选择音源和自动搜索电视台。全部完成之后，一切就OK了！

TV Wonder的电视接收效果应该说还是很不错的，达到了现有电视机的水平，但是由于显示器的线数比电视机高很多，因此不可避免你会感到图像太清晰了，以致于有一些“毛刺”的感觉，不象电视机那样“一团和气”，这是由显示器的原理决定的，没有办法改变，坐稍微远一点看能够有效缓解这个现象。

在功能方面TV Wonder还是不错的。许多电视卡只能在全屏方式下工作，TV Wonder可以在全屏和窗口两种方式下工作，而且视窗的大小是可调的，这就为一边看电视一边工作提供了可能。TV Wonder的画面缩放功能很有用，可以将电视画面的任意一个局部放大，仔细观赏。在看足球比赛时，我经常会用到这个功能。频道预览也很实用，点击一下TV播放器界面上的那个眼睛图标就可以开启这个功能，它会将所有电视频道的节目都用小画面展示在同一屏（下转43页）



群猫争艳（下）

QUNMAOZHENGYAN

福建 ddnd

上回说了这么多，大家对这六只猫应该有了初步的了解吧。那么好，接下来实战效果如何呢？

快快快，再快点一比下载

由于个人的习惯，我测试MODEM的下载速度都喜欢在三个能代表ISP终端繁忙程度的时段。我先用NETANTS从PCHOME上拉一个大小为2.3MB的软件（http://www2.pchome.net/cgi-bin/dld.asp?url=netphone/my_dialer52.exe），各猫的表现令我大吃一惊，因为无论哪种时段表现都很一般，大约只相当于33.6K的下载速度。后来考虑到也许是PCHOME的HTTP服务器对蚂蚁这样多线程的下载软件支持不好，换为NETVAMPIRE，结果各猫的成绩都提高了大约40%左右。具体速度见下表。另：因为猫儿众多，所以测试每款猫在每个时段表现时跨越的时间比较大，可能也会有一些小出入。该测试在一条经过验证的163上网线路上进行，可以保证线路本身的良好性。

时间段 / MODEM	PM 9：00—10：00（第一时段）	AM 3：00—4：00（第二时段）	PM 12：00—1：00（第三时段）
CREATIVE MODEM	10分53秒 连接速度为52K	8分10秒 连接速度为52K	6分48秒 连接速度为52K
DIAMOND MODEM	12分2秒 连接速度为53K	8分9秒 连接速度为52K	6分43秒 连接速度为53K
MAXTECH美式坦克 MODEM	11分24秒 连接速度为52K	7分53秒 连接速度为52K	7分05秒 连接速度为52K
ROCK EV—1 MODEM			
GVC银梭 MODEM	11分11秒 连接速度为50K	8分1秒 连接速度为50K	7分15秒 连接速度为50K
将王 MS—EXPRESS56K	10分44秒 连接速度为50K	7分55秒 连接速度为50K	6分51秒 连接速度为50K

图 1

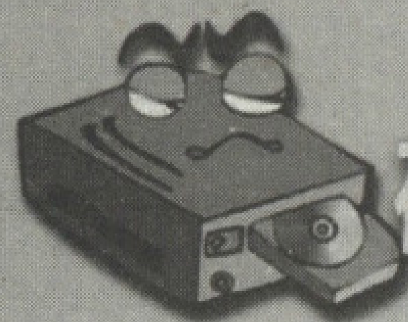
让我们来认真的看看这组数据。先看第一时段数据，冠军是将王MS－EXPRESS 56K，最慢的是DIAMOND SUPRA EXPRESS 56K，两者之间的差距大约为1分14秒。看来DIAMOND在较繁忙线路的情况下速度会稍差一点，虽然它拥有高速的4XSRAM，不过这只是在MODEM接收到信号并传送给电脑之间增加了一个缓冲，对于中国线路的研究，可能不及国产MODEM对国内线路的分析透彻。咦？你有没有发现DIAMOND的连接速度是53K而将王的连接速度仅为50K？没错，这也说明了另一个问题，连接速度快并不代表下载速度也快。接下来，创新MODEM的速度也较快，其次就是GVC的两款MODEM，可能因为这两只猫同根生的原因，所以下载也相差不多。再接着看第二时段，这时的线路拥挤状况比第一时段好了一些，各猫的表现也有了不同程度的提高。速度最快的MODEM换成了MAXTECH，将王和GVC银梭以区区几秒的差距紧追其后，可见GVC在广告中宣传的特别为中国的电话线路作了优化真的起了作用，DIAMOND和创新的成绩相差不多。到了第三时段，无论是服务器还是电话线路的带宽都比前两者优越，这样的线路可能是比较接近国外正常的线路质量。这种情况下DIAMOND、创新这两款外来猫就表现出了其设计优良性和知名品牌的品质，不过可喜可贺的是将王仍只以细小的差距落后。GVC的银梭垫了底。

为了更好的进行纵向对比，我又拉了一个比较小的软件，330K左右，仍然使用吸血鬼。

由于这个软件的容量较小，三个时段的表现几乎如出一辙，所以我就没有再浪费版面。可能由于数据包比较小，在接收的时候误码率不高也不需要太多的纠错，所以仍然是创新和DIAMOND这两款MODEM作了领头羊。看完猫儿的下载综合表现后纵观猫速，实际上相差都不大。另外我惊奇地发现，现在的56K MODEM某些时候在下载速度上只是稍落后于打开了一个通道的ISDN：一般来讲只打开A通道的ISDN下载速度平均在7K－8K，当我在第三时段用NETVAMPIRE下载时，大部分时间猫儿都能保持在6K－7K的水平之间，偶尔

时间段 / MODEM	PM 9：00—10：00
CREATIVE MODEM	49秒 连接速度 52K
DIAMOND MODEM	51秒 连接速度 53K
MAXTECH美式坦克 MODEM	57秒 连接速度 52K
ROCK EV—I MODEM	
GVC银梭 MODEM	53秒 连接速度 50K
将王 MS—EXPRESS56K	57秒 连接速度 50K

图 2



小猫会嚣张地冲上10K。

众所周知，MODEM可能是众多电脑硬件中抗干扰性最差、最敏感的一员，天气的变化竟然也会影响它。所以我赶在一个雨天测试了这群猫，下载软件和URL同表一。

总体来说各款MODEM的下载速度并没有太大的下降，其中创新和DIAMOND的MODEM的表现依然中规中钜，上下浮动基本上可以忽略不计，表现最好的GVC美式坦克速度不降反升，差距最大的当算将王的MS-EXPRESS 56K，慢了将近2分钟，而且下载期间还有一次断线的现象。看来将王的MODEM虽然能防雷击，但是在雨天下MODEM自身的表现就不好。

MODEM \ 时间段	PM 9：00—10：00
CREATIVE MODEM	11分02秒 连接速度为52K
DIAMOND MODEM	12分5秒 连接速度为53K
MAXTECH美式坦克 MODEM	11分20秒 连接速度为52K
ROCK EV—I MODEM	
GVC银梭 MODEM	11分18秒 连接速度为50K
将王 MS—EXPRESS56K	12分14秒 连接速度为49K

图 3

比完了下载还比什么呢？别忘了不少朋友买MODEM一个重要用途就是连线对战，实际上虽然MODEM已经达到了56K，但在点对点连接这方面仍然只停留在33.6K的水平。那么在这样的情况下，哪只猫在战斗中能抢占先机呢？

点对点的连线中可能会出现这几种连接方式：ROCKWELL K56—TI X2、K56—K56、X2—X2。虽然双方都已经升级到V.90标准了，但是兼容性的问题依然不能忽视。我分别与另外两台具有代表性的MODEM进行连接测试，它们是HAYES的56K和USR的老黑猫，结果大部分的MODEM都有良好的表现，在连接的过程中没有明显的滞后感，但是可以明显看到以相同芯片进行点对点连接的时候，其出错率要比不同芯片连接时少得多。将王与GVC银梭握手的时间要比其余的几款慢一些而且偶有断线现象出现，这与两款MODEM使用的V90版本都是V2.0***有关。

	4MB	1MB
CREATIVE MODEM	18分01秒	4分00秒
DIAMOND MODEM	17分30秒	4分07秒
MAXTECH美式坦克	17分36秒	4分07秒
ROCK EV—I MODEM	17分58秒	4分33秒
GVC银梭 MODEM	18分22秒	5分09秒
将王 MS—EXPRESS56K	18分47秒	5分10秒

图 4

最后我还通过ICQ的方式与HAYES猫进行了上传的测试，上传了一个4MB左右和一个1MB左右共两个文件。

由于只用到了点对点与ISP的支持没有关系，所以ROCK EV-I MODEM也恢复了它应有的实力，DIAMOND的后劲较足，上传的速度只在一些较大容量的软件时体现出来，而对于1MB这样的文件，除了GVC银梭、将王外，大家都是站在一条起跑线上的。

比比谁更稳定

即然在速度上大家都差不多，那就看看哪只猫更稳定，更听说话。

1、比拔号时间和与ISP握手成功率

不知道你对那些拔号时间又长握手成功率又低的猫有什么看法，我个人是很讨厌的，试想一下，当你需要发送或者接收一封很重要的EMAIL时，你的猫偏偏不合作，死也上不了网，你作何感想？反正我是想当场把它就给砸了。

在拔号时间方面，创新、DIAMOND、MAXTECH、GVC银梭、ROCK EV－I的表现都很好，都只要40秒左右就可以显示登录网络了，其中GVC银梭和ROCK EV－I的速度可能会稍慢4到5秒。在这一点上将王的表现让我失望，凡是用过56KMODEM的朋友都知道它的拔号声音会比33.6K长一些，但只要拔号音结束时差不多就可以连接上了，将王这只猫可好，时不时在拔号时让我听两段这种拔号音，等它慢慢吞吞的连接上网络的时候，我的计时器显示它用了差不多80秒。至于与ISP握手的成功率，将王和GVC银梭有时都会罢工，明明已经到了检测用户名与密码这一步，居然又跳出网络繁忙的信息，换上其它的MODEM又没事。这种情况我估计仍然是与其内部的V90 BIOS比较陈旧有关系，创新等大部分使用ROCKWELL芯片的MODEM其V90的版本号均为V2.2***，而这两只猫的BIOS是V2.0***（最新的V90BIOS已经到了V3.2***）。新的V90BIOS除了能缩短拔号时间和提高握手成功率外，还在与从X2升级的V90连接上有着更好的兼容性，最少也能达到42K的连接速度，大家有机会还是把BIOS升级一下吧。

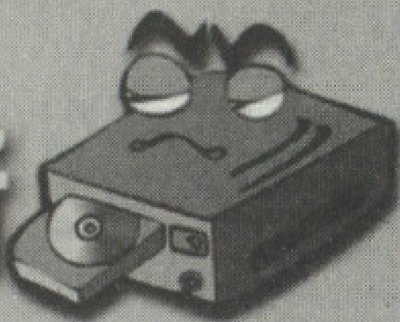
2、比谁与ISP有最高的连接速度

与测试下载的时段一样，每款MODEM每时段均拔号三次上网取其平均值，然后再对比。

最后的结果显示出创新的MODEM是最稳定的，而连接速度之王则是DIAMOND，将王的起伏不大，两款GVC生产的MODEM连接的差值可能会稍大一点。

3、比抗干扰性

有些抗干扰性不过关的MODEM，在电波干扰稍大的地方就会断线频频。因为没有专业设备，所以我



只能凭个人的使用感觉和一些土办法来试，从感觉上，这六只猫中GVC银梭、MAXTECH以及将王的抗干

	A	B	C	D
	PM 9:00-10:00	AM 3:00-4:00	PM 12:00-1:00	
CREATIVE MODEM	52	52	52	
DIAMOND MODEM	52.6	53	53	
MAXTEC 美式坦克	50.6	51.3	52	
ROCK EV-I MODEM				
GVC银梭	49	50.3	51.3	
将王MS-EXPRESS 56K	49	49.3	49.6	

图 5

扰性是比较优秀的，当我把其它MODEM靠近电源或者在猫儿的身边不断的开关台灯时下载速度会下降不少，有时甚至于掉线，但是以上提及的三款下载速度下降的幅度却不大，基本上可以忽视。

4、比对恶劣环境的适应能力

为了这个测试，我抱了一大堆的MODEM跑到一个电路线路不太好的朋友家。所有的MODEM到了他家的电话线上连接速度全都下降了，这时MAXTECH勇夺最高连接速度奖，这就是前文提及的自动适应不同电话线路的升降程序起了作用，连接速度达到了49.333K，下载速度也有下降，维持于4K－5K之间，可是其它的猫就没有这么好命了，DIAMOND和创新的MODEM连接速度下降至46到48K左右，将王MODEM只剩下42K的连接速度，GVC银梭最惨居然在38K左近徘徊。最有意思的是ROCK EV－I MODEM，原本在我家较好的线路上无论如何也不能用V.34的协议连接ISP（更别说用V90了），可是到了这根烂烂的电话线上居然能很稳定的以34K的速度与ISP相连接，而且下载速度也能保持于4K左右，这年头真是什么怪事都有。

最后给出对于这几款MODEM的总评。

1、创新MODEM：有着极稳定的连接速度，除了能很好的完成本身的任务外，配合创新公司强大的软件系统能发挥得更淋漓尽致，只是外型过于普通，适合于企业使用。

2、DIAMOND MODEM：小巧可人，具有人见人爱的流行外观，做工精良，兼容性好，连接速度高。较为适合家庭PC用户。但是不具有开关键不太方便，赠送的软件过于马虎。

3、MAXTECH和GVC银梭：功能齐全，性能一流，赠送大量软件。二者的价格相差无几，而各方面显然MAXTECH更胜一筹。

4、ROCK EV－I MODEM：因为与ISP在兼容性方面存在问题，不予评价。

5、将王MS－EXPRESS 56K：一款不可多得的好产品，全球独创的全中文液晶显示以及防死机等功能，如果能及时更新FLASH ROM中的V90文件的话，表现会更好。

到此，这次我的MODEM评测也要告一段落了。看完全文你可以发现，现在MODEM的技术含量已不是那么高了，国内也能作出像将王一样好的MODEM（虽然还有一点点的小毛病），各厂家重在比质量，比服务，比附加值。新千年的到来同时也是一个崭新网络时代的到来，作为生存了很久的摸拟信号终结者的56K MODEM，在不久的将来也会完成它的使命光荣的退休，明天的一切都将是更有创造性的，等着我的下一次ISDN（CABLE MODEM、xDSL……）评测吧。

注：本次测试均在福州支持K56／V90的ISP上进行，与各地的X2／V90用户的使用结果可能会不尽相同。

另：再次感谢大众软件董超先生的友情赞助。

（编者按：^_^）

（上接40页）中，双击某个频道的画面就可以进入到这个频道中。看电视时拿着遥控器一圈又一圈换台的经历相信每个人都有过，使用TV Wonder时就不用这样了，利用频道预览就能快速找到自己想看的节目。ATI还有一个很有趣的功能叫做视频桌面，就是把电视节目作为Windows 98的桌面壁纸，在桌面上可以继续各种工作，完全不受影响。我是偶然点击了一下TV播放器的最小化按钮时才发现这个功能的，电视节目竟然跑到桌面上去了，呵呵！

TV Wonder的配套软件还提供了一系列有用的定时功能，可以定时收看和定时录制。定时收看让使用者不会错过重要的电视节目，定时录制更可以在不在家的时候将精彩的节目录下来存在硬盘上，回来后就可以看了。应该说在软件上实现这个功能并不难，但是大部分的显示卡都没有实现这个功能，在这一点上ATI为用户考虑得很周到。

TV Wonder除了是一片电视卡外，还是视频捕捉卡。视频源可以有两个，一个是电视调谐器，另一个是外部的视频设备。选择电视调谐器作为视频源时，就可以将电视节目采集到硬盘上，这也就是所谓的录像了。外部的视频设备可以是摄像机，也可以是另一台电脑。我就曾经试过将一台电脑的显示卡视频输出端接到TV Wonder上，将那台电脑的全部显示都录了下来。TV Wonder的应用程序可以将视频捕捉成AVI、MPEG和MPEG2等多种格式，很适合制作网络应用的视频片断和转VCD用。TV Wonder的视频捕捉功能比起那些几千元的MPEG卡是不如的，但对于家庭用户来说已经足够了。

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村市场行情

春节后的中关村市场一直动荡不定价格忽起忽落，行情变化之快一点不亚于瞬息万变的证卷市场。随着行情的波动人们的购买欲也被调动起来，本应是低谷的二三月份中关村竟然日日人满为患，让众商家乐得不记得自己姓什么了。不过好景不长，大量的购买使本来为低谷期预备的货源变得十分紧张。物以稀为贵，一旦货源紧张价格自然就又涨了上来。不过这一点上扬好像根本就没能抑制住前去购买的人潮。

行情分析

近期的内存价格在所有的配件中波动最为厉害，HY64M（PC100）最低时已跌至380元，眼看能跌至谷底可惜已是无货可出，于是奇货可居又上扬至510元。不过已习惯于做弹跳运动的内存并没停下来，在接下来的几天中又是一路下滑至440元。近来据报香港的内存交易市场价格又在上扬，所以估计今后一段时间价格又会涨上去。

硬盘的脱货是近月来一直困扰着各个经销商的大问题，不知道厂家到底出了什么问题货源总是断断续续，搞得经销商大为恼火。现在市场上各品牌的硬盘都几乎要人间蒸发了，只有希捷还在稳坐大好江山，只是价格不菲，酷鱼ATA 13.6G现在要买1360左右。各个经销商为了不要太快把手上的货卖完，只有抬高价格了。昆腾和西数都忙着为快要到货的新品进行宣传，迈拓公司最近也将有行动，硬盘巨头之一的希捷公司表面上看起来还是风平浪静，但酷鱼系列不断有新品推出，新的ATA酷鱼硬盘的转速将达到10000转。据预测近期内硬盘还会上涨，不过离降的时候不是太远了，货也该到了，价格战又将展开。

CPU还在降价，Intel和AMD这两个老对手仍在火拼之中，当然这种火拼对于我们这些消费者来说是好处多多。不过据报近来的CPU产量都不是很高，都在黑暗中偷偷摸摸地不知搞什么新东西。E系列的PⅢ仍在下降中，降幅约在15%并且今后一段时间的价格还继续下降。不过和硬盘相反，缺货的日子不远了，现在赛扬的价格已经略显上浮，366已经涨到了550元。和Intel相比AMD就要大方得多，ATHLON此次的降幅竟然达到了35%-48%。

近来的主板和硬盘真是同命鸳鸯，新旧产品交替使得主板严重缺货。而且货竟然少到连价格都没有了，真是让人匪夷所思。今后的主板应该是820的时代了吧，各款820主板仗着自己是新贵都一路挺高，不过Socket 370仍然会伴随赛扬CPU一起走着中低价位的路。支持ATHLON 的VIAKX133也夹在中间以低价高质强分着主板市场的一杯羹，并且时不时伴随着CPU一同降价。

新品时报

据某人汇报，现在中关村已有华硕AGP-V6800面市，这块使用了DDR内存的疯狂显卡据说显存速度比现在流行的各种显存快出2倍以上，可以更全面地发挥GeForce256的性能。而且具备其它厂家所没有的多种视频功能，同时丝毫不影响显卡速度，是硬件发烧友的首选。

昆腾Fireball 1ct10硬盘据说也在中关村面市了，这款硬盘并不是以良好的性能来赢得市场，而是以低廉的价格作为市场的切入点。Fireball 1ct10硬盘支持UDMA/66传输模式，5400转，512KB缓存，单碟容量为10.2GB，平均寻道时间为8.9ms，内部传输率为37MB/S。具有5.1-30GB五种不同容量的型号。适合在低价电脑中使用，以降低综合成本。

对AMD有偏爱的朋友现在在中关村已经能买到磐英EP-7KXA主板了。这块主板使用威盛（VIA）KX133芯片组支持133MHZ外频；支持AMD ATHLON（K7）处理器；适支持PC 133/VCM内存条高能扩展至768兆；SLOTA架构；CPU频率支持高达800MHZ。

产品热卖

最近LG显示器正在中关村大搞什么千禧龙年送大礼活动，据说是买一台LG显示器送一张刮刮卡，运气好能中到LG29″纯平彩电。技嘉现在也在搞春季送礼活动，买一块GA-BX2000再加10块钱就能拿到一个Acer的键盘。

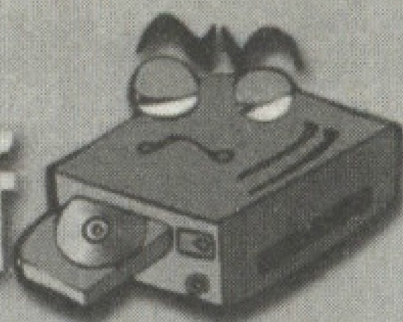
“好好，真不错。”某人一边搓着手一边说。

（本刊记者）

外地市场行情

最新天津行情

本周是开学后的第一个周末，由于学生们过完年以后一般都有不少压岁钱，而开学后的天津电脑市场的各商家也陆续开张了，所以最近一阶段，无论是我身边的同学还是朋友，要攒机的都比往常多不少。



Coppermine自从一月中下旬在天津上市，在过完春节的假期之后，已经大量上市了。我最早看到的是一颗散包的PⅢ500E，而现在却以原包的为多。原包PⅢ550E价格为2550元，比同频的PⅢ还要便宜100元。看来新产品并不是每个人都了解的。很多人攒机时只说要PⅢ或赛扬，他们还不清楚，PⅢ已有几个新品种，也导致商家抬高价格，获取利润。新品大家都不认，就不断地降价，少部分的发烧友们就找准了时机，以相对低的价格买到了更好的产品。（志扬）

上海市场行情

今年上海的电脑市场一改以往春节期间门市冷清的局面，显得热闹非凡，大概这同一些主要的电脑市场坚持在春节期间营业也有很大关系吧。370接口的PⅢ500 CPU在二月进入了上海，引起了不小的轰动，大家也为将有更多的选择而高兴。这款Intel的500E CPU虽然是采用了370接口，但它不能使用以前的370-Slot1转接卡，而要使用新型的转接卡才可使用。由于Intel公司极力在市场上力推“铜矿”Coppermine，因此一直传言价格要下调的赛扬、PⅡ系列基本不变，而且赛扬还露出上扬态势。在这种情况下，PⅢ500E相对得到越来越多人的青睐，PⅢ500E一上市，劲头就不小，出货量越来越大，价格也一度上涨至2500元左右。当然如今的CPU市场已不再是Intel一家的，AMD Athlon由于性价比极高，销路依然坚挺，占了攒机份额的近45%。随着威盛电子公司2推出价格与赛扬相当性能直逼英特尔公司PIII的中央处理器约书亚，今年的CPU市场给广大用户的选择将越来越多。而且越来越多的资料显示这款产品与英特尔的新版赛扬的脚位相容，可以直接搭配英特尔Socket370平台的主板，如果这样那无疑为消费者提供了更多的方便。

ACER 77E已经停产，市场上已经完全见不到踪迹。因此不少玩家将目光转向了ACER 77XE，货源一下捉襟见肘，价格自然也水涨船高，场内2070元都不一定能够拿得到。除了ACER 77E,ACER系列的其他彩显以及三星的550B本月也都断了货，因此本月LG 795FT、VIEWSONIC E653显得销路不错。（淘气）

广州市场行情

广州的电脑市场总是热闹非凡，各种电脑产品价格此起彼伏，变幻莫测。不过总的来说还是以下降为主。

CPU方面，Intel大打降价牌。春节后开市，CPU、硬盘等主流配件均有不同程度的上涨。不过早在过年前，就听说Intel 的CPU要大降价，但就是干打雷不下雨。这次Intel CPU总算来真的了。奔腾Ⅱ400已跌破千元关口。奔腾Ⅲ600E也象征性地下调了200元，不过价位仍高得惊人，3000多元的价格要超出K7 600一千多元。最近Intel在市面上又推出奔腾Ⅲ600EB、533EB两款，它们采用Socket 370结构256K，支持133外频。PⅢ533EB卖价2450元，比同频的PⅢ533B整整低了120元。

今后Intel将会推出0.18微米的Coppermine-128K缓存作为新的赛扬。新的赛扬将会支持100MHz外频和SSE，而且价钱将维持目前赛杨的价位。市场上最受欢迎的是价廉物美的散装奔腾Ⅲ500E和赛扬466。不过Intel处理器名目繁多，让人无所适从，选购的时候都要小心在意，以防你的“芯”和主板不匹配，跳不起来。AMD也不甘示弱。K7-600盒装调到2250元，K7-600散装降到2100元。新贵K7-650与华硕K7M捆绑销售，4200元价格，真的不贵。目前性价比最高的应属K7-500散装。

最近CTX推出了一款纯平显示器--PR500F。它采用15"FD Trinitron CRT，0.25栅距，最高分辨率1280*1024，带宽108MHz，符合TCO99能源、幅射等规格。该款产品的报价为2050元，比美格570FD纯平彩显便宜了300多元。在这之前,显示领域中的佼佼者索尼等早就推出了自己的纯平产品，索尼一口气推出了CPD-E100、CPD-G200和CPD-G400三款全平面特丽珑，不过价格可谓之“天价”多数成了超级发烧友或者专业人员追捧的对象。除此之外，主打中端市场的三星也在力推自己的全平面700IFT，17"IFT显像管、0.20mm点距，带宽高达205MHz，5000元价位在17寸纯平显示器中不算贵。国内的联想也推出了自己的LCD显示器——PCX-DT3141CN，机型尺寸为14.1"，可视范围与16"CRT显示器相同。分辨率为1024x768。该机型采用了日立独创的先进Super TFT技术，色彩精度高达1，667万色，并减少了闪烁及重叠现象，使得细小的文字和画面均能鲜明、逼真地呈现。（幻影）

南京市场行情

经过春节的假期，珠江路经过了不同程度的缺货后，现在PⅢ500E和赛扬大量上市，赛扬价格大幅下跌。赛扬366/400/433/466的价格分别为590/650/675/710元，特别是赛扬466的价格降了近100元。估计近期赛扬的价格还会有小幅下降。明基的USB接口扫描仪大幅降价促销，型号是VUEGO 620U，具体参数是620X1200dpi光学分辨率、36位色、预扫描只需9秒，价格才849元。小影霸Savage4 Pro采用的是帝盟540的板子，要价790元。HY 64M内存的价格稳定在400元左右，只是KINGMAX内存的价格仍较高，估计近期会有下降。（NEO）

中天村配件参考价格（单位：人民币元）			
CPU	PⅢ 550	盒装	2400
	PⅢ 550E	盒装	2300
	PⅢ 600E	盒装	2930
	PⅢ 650EB	盒装	3050
	赛扬 366	Socket370 散装	550
	赛扬 400	Slot1 散装	620
	AMD Athlon 500	散装	1900
	AMD Athlon 600	散装	2100
硬盘	St BARRACUDA 酷鱼 ATA13	13.6G 7200rpm	1340
	ST 38410A	8.4G V8系列 5400prm	1020
	IBM 腾龙系列20.5GB	7200prm	1570
	昆腾15.2G	火球10代	1260
	昆腾10.2G	火球10代	1130
显卡	帝盟 Viper V770 Ultra	NVIDIA RIVA TNT2 32M	1850
	华硕 AGP-V6600	AGP4X/2X 32M	1980
	艾尔莎 影雷者X	32M GeForce 256	2250
	丽台 Geforce 256-DDR	32M DDR	2600
主板	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1360
	华硕 P3B-1394	支持PⅢ系列	2000
	Intel BX2	—	920
	微星 MS-6301	820芯片 Slot1	1380
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	750
内存	现代 HY-64M	PC100	440
	现代 HY-64M	PC133	500
	现代 HY-128M	PC133	1000
	Kingmax 128M	PC133	1080

驱动热报

QUDONGREBAO

ATI

2000年3月1日，ATI发布RAGE 128/Rage 128 PRO显卡最新驱动6.31CDH41多语言版For Win9x。ATI在此版改善了VideoMark 2000下的执行效率，Homeworld现在可以同时使用D3D和OpenGL加速模式了，升级了非Intel平台的GART文件。

3dfx

2000年2月29日，3dfx发布了3dfx Voodoo3显卡最新驱动1.04.01 Beta版For Win9x。该版对DirectX7优化支持，所以必须安装DirectX7，D3D、Glide、OpenGL等方面都做了相当大的改进！D3D部分提高了对MS DCT300测试套件和DirectX程序的支持；Glide部分修正了一些游戏的Mip mapping问题；OpenGL部分修正了几个重要的Bug，提高了对高端CAD程序3DMax和Lightwave对高分辨率的支持。

英特尔（Intel）

2000年2月29日，英特尔发布了i810、820、840芯片组最新Ultra ATA Storage驱动5.01多语言版For Win9x/NT/2000，全新支持Win2000。它更新了Windows98、Windows 98 Second Edition(SE)、Windows NT 4.0、Win2000的相应功能，让系统充分发挥ATA DMA/Ultra DMA技术带来的性能优势。

S3

2000年2月28日，S3发布了Savage 3D显卡最新驱动4.30加速版For Win9x。该版是基于最新6.13.28版驱动核心的加速版，其中包括OPENGL ICD 7.01.19版，METAL 1027版，S3 Gamma工具1.01.12版，S3 Color工具2.00.04版，S3tweak 1.08b版，Cacheman 3.8版，XGL 200 0.04a版。推荐Savage 3D用户更新！

Trident

2000年2月28日，Trident发布了Trident Blade 3D显卡最新驱动6.50.5452-85ICD版For Win9x，性能和兼容性都有很大提高。推荐使用此芯片显卡的朋友更新。

傲锐（Aureal）

2000年2月27日，傲锐发布了A3D声卡最新驱动3.11版For Win9x。此版驱动让Aureal芯片声卡支持最新的A3D 3.0，向下兼容A3D 2.0、1.x，推荐更新。

MGA

2000年2月26日，MGA发布了Matrox PowerDesk (G400、G200、G100显卡驱动工具包，包括最新OpenGL ICD完全版)最新5.52.015版For Win9x。在该版驱动下G400、G200、G100可以在Win2000下获得全部的PowerDesk和OpenGL支持，此驱动还提高了执行效率，推荐更新。

威胜（VIA）

2000年2月24日，威胜发布了VIA4-in-1最新驱动4.20正式版For Win95/98/98SE/NT。包括IDE Busmaster，VIA AGP Driver 4.00版，IRQ Routing Driver 1.3a，VIA ACPI Registry 1.9，加入了对使用Athlon的VIA芯片组的支持，推荐更新。

创新（Creative）

2000年2月18日，创新发布了Creative Sound Blaster Live！声卡最新LIVEWARE3 OEM英文版INF补丁For Win2000。创新此次发布的是经过修改的INF文件，因为原来的LIVEWARE3！OEM英文版的INF文件只是为Value设计的，通过使用这个INF文件，即可识别所有版本的Sb Live！

本栏目信息由本刊记者和小熊在线(www.beareyes.net)联合提供，所有信息截止到2000年3月6日。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第4期。



日防夜防，“黑贼”难防。在本文中，我们将介绍各种入侵电脑的方法，也会教大家如何避免惨遭毒手。首先我们先集中讨论一些最简单、最不入流的hack手段。为什么要在这些极简单的手段花时间上？就是因为它们太简单，所以最多人使用，而这帮人往往正是家用电脑的最大威胁。



事先声明，只懂用用Netbus、Lametoy就自诩为“黑客”，那么只要懂电脑ABC的人，就有资格成为黑客了。事实上，在网上很多黑客讨论区里，这帮常以木马（Trojan）程序与人开战的“黑客”会成为被戏弄的对象。一些黑客甚至直指“用trojan也算得上黑客？叫黑贼还差不多”。是客也好，是贼也罢，总之大家都要防。

网上最常见的破坏招式，包括放炸弹、偷密码、养木马（Trojan Horse）。

一、放炸弹

所谓“炸弹”并非在受害人的电脑内放置真正的炸弹，而是黑客利用一些程序，不断对电脑或正在执行的程序（如ICQ）进行密集攻击，令受害者的电脑陷于瘫痪。

1、Ping指令

最古老的网络炸弹是不停地用“Ping指令”，对一台电脑进行攻击。Ping原本是用来测试电脑在网络上的速度的，当我们向电脑发出Ping指令时，网络速度越高，回应速度就越快。不过有些黑客却利用这项功能进行攻击。一般来说，攻击者会在较快的网络（例如专线），向在连线较慢的电脑（例如使用普通拨号网络）发出大量的Ping Request，由于受害电脑接收到Ping Request便会作出回应，因此使所有频宽都被Ping Packet所霸占。轻则令用户感到上网速度减慢，重则会令频宽负荷过重而断线。然而使用这种方法时，攻击者也会接收到大量由受害电脑回应的Ping Packet，有机会被反咬一口，现在已很少人用ping了。

2、Nuke

言犹在耳，Windows95/98系统的Bugs（程序错误）却衍生出一种名为DOS（Denied Of Service，或称Nuke）的攻击。黑客借着Windows95/98的缺憾，向受害电脑发出一个错误的Packet，使其电脑出现著名的“深蓝画面（blue screen，即死机画面）”，受害者必须重新启动电脑才能重新工作。

3、ICQ Bomb

另一类炸弹则是对用户常用的程序进行攻击，最常听到的有电子邮件炸弹及ICQ炸弹。它们都有一个共同点，就是将大量无用的信息连续不断地寄到受害人的电子邮件信箱或ICQ内。当受害人检查邮件或启动ICQ时导致无法接收正常的邮件及信息。对电子邮件炸弹而言，由于大多数ISP只向用户提供少量的电子邮件存储空间（一般只有几MB），若超额便要收取高昂的额外存储费，因此如有人恶意炸受害人的信箱将导致直接的金钱损失。

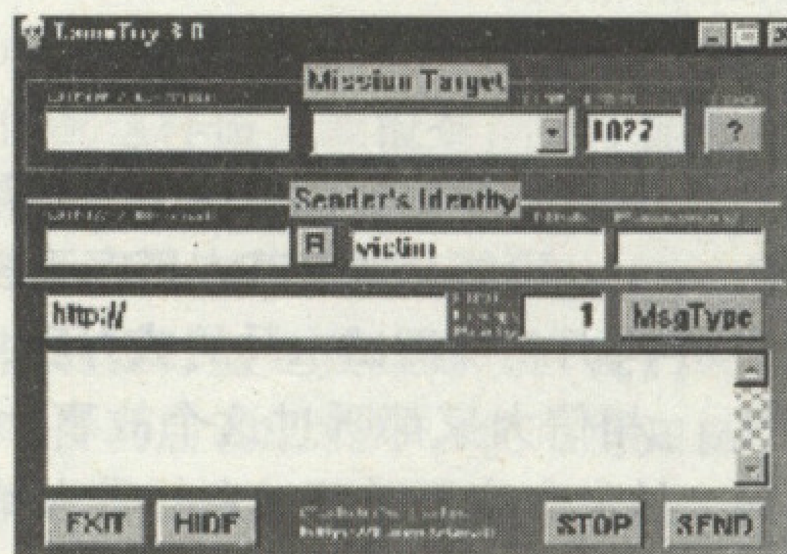


图 1

图1：这个由香港人制作的ICQ轰炸程序，在互联网上大受欢迎。

二、偷密码

另一种常见的黑客手段就是“偷密码”。其他的攻击对黑客未必有真的利益，但偷取密码则完全不同，假设黑客在受害人的电脑偷取了上网密码，他便可以无所顾忌地上网。以前曾发现一个学生盗取他人上网密码大玩网上游戏Ultimate Online，令受害人的上网费用多了数千元，正好反映问题的严重性。如果被窃的是电子邮件密码，黑客便可阅读和清除受害人的重要信件，更甚者可借以入侵受害公司的网络，盗取一些机密资料，例如公司客户名单、计划等。

此外，现在很多人把密码存储在电脑中（例如把上网密码放在“拨号网络”里），以为那些＊＊＊就足以隐藏密码。但就笔者所知，目前至少有5个程序可偷看放在＊＊＊背后的密码资料。试想想，只要有人拿着一张装有这种程序的磁盘放入你的软驱中，然后按执行程序，你的全部资料便会赤裸裸地展露在他人面前。其实还有一种较少见但又很简单的盗密方法，攻击者只需把Hotmail.com那类网站的首页下载，略微修改网页中的<FORM ACTION=XX> tag，再放到自己的网站上。受害人看见这类熟口熟面的网页时，便完全没有防范之心，大大方方地输入自己的密码。这时候，密码便会无情地传送到那些黑客的手上。不要以为我在危言耸听，早前台湾就有人利用类似的方式窃取了无数银行密码。

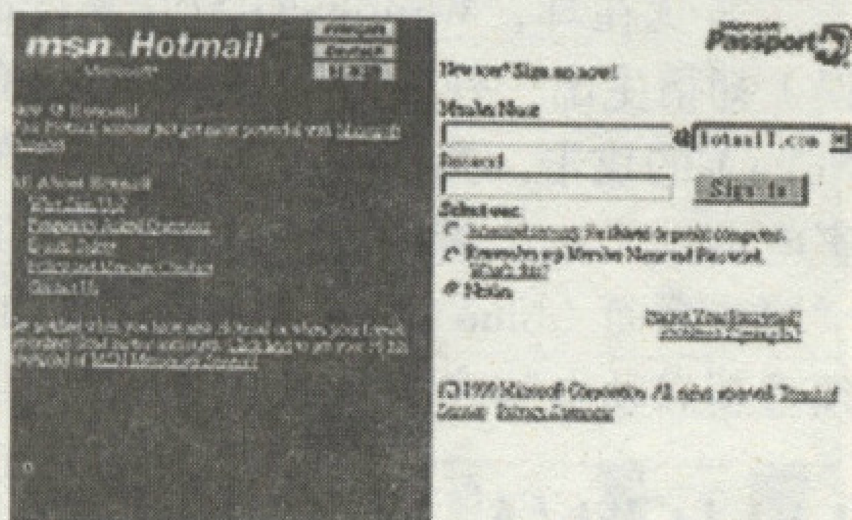


图 2

图2：如果有人把hotmail.com的首页略作修改，再放到自己的网页上，粗心大意的网友可能会误遭毒手。

三、养木马

由98年开始震撼全球的“特洛伊木马”（Trojan Horse），可能是所有基本黑客手段中最恐怖。当笔者于98年8月初次测试木马的威力后，心中也不禁冒出寒气。 相信大家都听过这个故事，一只内藏士兵的木马，被敌方毫不防范地自行带入城堡，一朝醒来，满城血肉，城主欲哭无泪。

与这个故事相似，黑客会将“木马程序”与普通的程序（如小游戏）合并在一起，受害人在毫不知情下执行木马程序，木马便会侵入受害人的电脑，常驻在操作系统（即每次开机均会运行）。于是，黑客便可以接管电脑的控制，对受害人的电脑为所欲为，例如存取任何档案、偷取密码、开启电脑的光驱、令受害人的电脑弹出无数小视窗（message box）、强迫电脑重新启动等。

月光光、心慌慌，了解完这些简单黑客技巧后，是否觉得互联网满布危机呢？不用怕！请接着看下文。

寻找凶手

上文中我们提到炸弹有Ping Packet、Denied Of Service（或称Winnuke）、Email Bomb及ICQ Bomb。在这几种炸弹中，除了Denied Of Service可以用升级Windows的系统（patch）解决外，普通用户可算是毫无方法防避，唯一可做的是尝试找出凶手。

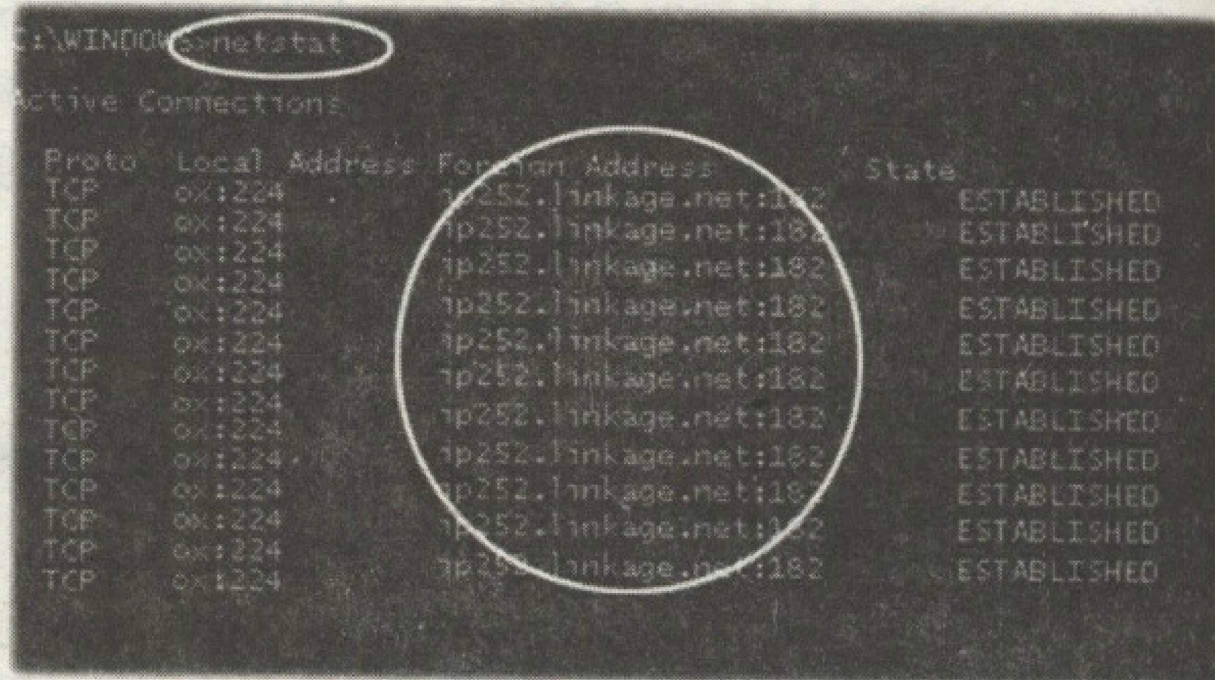


图 4、图 5

以Ping Packet来说，如果用户在上网时忽然觉得速度很慢，而在什么都没做时调制解调器的灯却闪个不停，多数是黑客不停发出Ping Packet到用户的电脑。对于这种攻击，唯一可做的便是重新连接。

要怎样找凶手？我们通常用一个名为Netstat的程序。

图4：输入Netstat，程序便会显示在网络上所有对外的联系。如果你看到其中一个Foreign Address连续不断地接到你的电脑，这个Address多数有问题。

图5：ip252.linkage.net不停接到你的电脑，九成有问题。

防电子邮件炸弹之一

要对付电子邮件炸弹，则可以使用一套名为E-mail Remover的程序（是一个免费程序，可到http://eremover.bizhosting.com/下载），可自行清除那些电子邮件炸弹。程序的用法非常简单，开启后输入相关资料。如果你不清楚Pop3 Server的名称，请向你的ISP查询。而Port一栏，只需写上110便可。

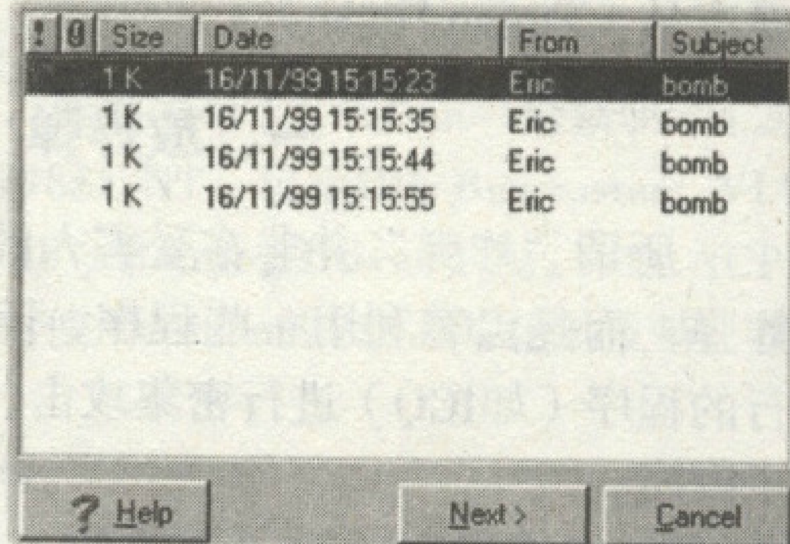


图 8

图8：选择你要除去的电子邮件，按一下（Next）。这时候程序会要求你确定是否清除，答Yes之后，电子邮件炸弹便会清得一干二净。

当然，如果你想追究，请把至少1至2封炸弹信件保存起来，以便ISP追查。

防电子邮件炸弹之二

除了E-mail Remover外，你还可以利用Telnet接到

UNIX平台上，直接清除电子邮件炸弹。在多数UNIX系统里，都有一个名为Pine的程序，在使用上较其他UNIX的指令简单得多。大部分ISP都容许用户使用UNIX服务器，如你不清楚其地址，请向ISP查询。

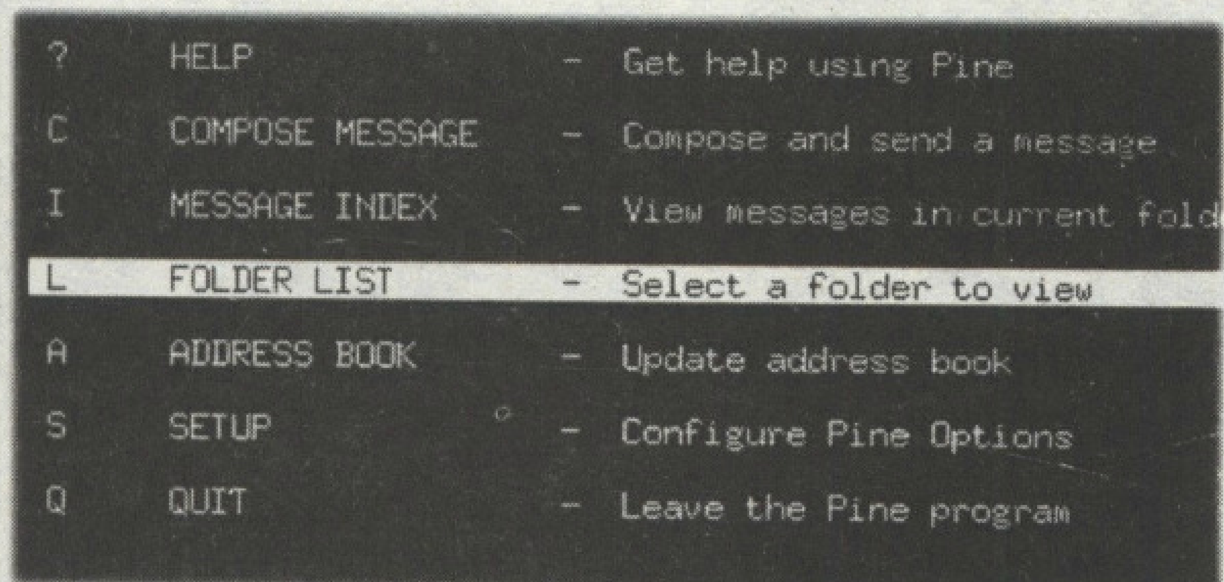


图 10

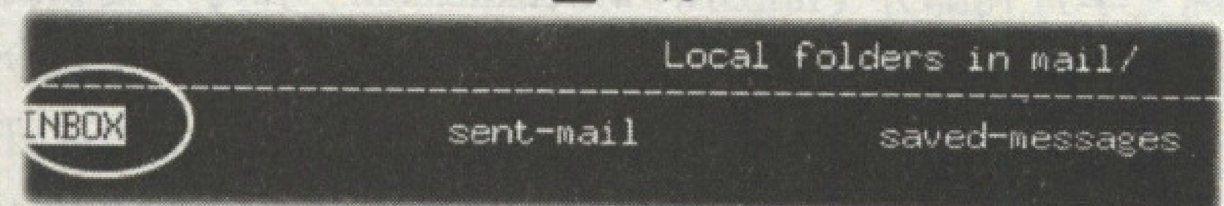


图 11

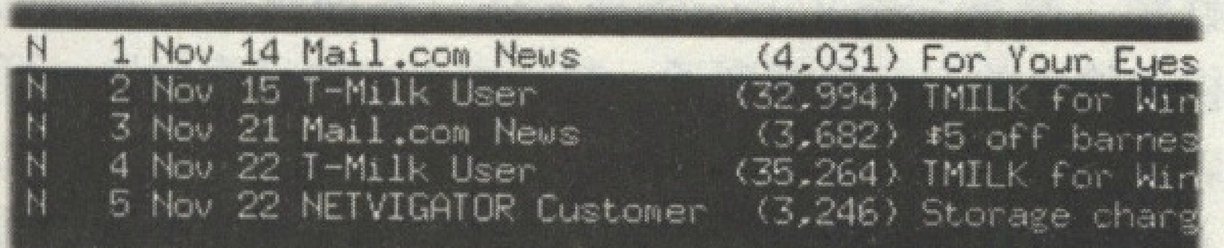


图 12

先在开始栏上选择运行，再输入telnet your.unix.server。

图10：接下来，请输入自己的User-ID及密码。正式进入系统后，请输入Pine，Pine这个电子邮件程序便会启动。请选择Folder List。

图11：再选择INBOX。

图12：所有新邮件都显示出来了。在打算要清除的邮件旁边按一下D，这样便可轻易地除去邮件炸弹了。

防ICQ炸弹

对付ICQ Bomb，ICQ 99a以后都提供了防炸功能。若你发现ICQ被炸，只需选择左下角的More Functions，再按Delete All Incoming Events便可。

小心密码

说到要防止他人偷取密码，很多时候都是防不胜防的。然而，有些基本守则是需要知道的。

1、密码不要随处乱放，不要是人名或出生日期这类容易猜中的资料作为密码。

2、密码最好夹杂数字和英文符号，增加被猜中的难度。

3、密码最好不要储存在电脑中，例如在拨号网络中不要选储存密码的选项。千万不要天真地以为自己看不到的东西，别人也一样看不到。只要一个小小的程序便可以将“******”背后的密码显示出来。虽然不储存密码，但每次上网都需要输入颇为不便，但总比谁都能用好吧。

防木马：自我检查

现在是讲述最麻烦的木马程序的时候了。大多数的木马均有一个共通点，就是必需要先执行才能运行，因此木马往往会随着系统启动时执行并常驻在内存内，监听黑客发出的指令。

1、手动检查

若要知道自己是否“中招”，请先开启MS-DOS窗口，然后像前文一样键入netstat -a指令。我先解释一下到底这些是什么。

netstat -a（Displays all connections and listening ports）这个指令会显示现在电脑所有对外的连接。如果有人正向你的电脑进行非法连接，你便可以清楚看见了！比方说旧版Netbus木马启动后便会打开你的Port 12345。如果用netstat -a后，发现这类“不寻常”的Port开启了，你就要小心了。不过，这种方法却有些缺憾，如你察觉到自己的电脑已被殖入木马，可能电脑的资料已被盗取了！再者，除非你本身对木马有所了解，否则单看netstat所提供的信息也未必能够辨别木马是否存在。何况这样做只能检查，而不能删除木马。所以我们仍需要用以下方式手工铲除。

之前说过，木马均有一个共通点，就是必需要先执行才能工作，这样的设计正是其致命伤！我们只需找出那些会在启动时自动启动的程序，便可得知自己是否已遭入侵。在Windows95/98启动时，会读取一些设定文件，第一个会执行的命令文件是win.ini。用notepad打开，留意load=及run=的部分是否有些奇怪的文件。正常情况下该处是空白的。有的话，先记住再将之删除。

之后再看另一个木马程序最常藏匿的地方——注册表。

在“开始/运行”中打入regedit进入注册表：

我们可以在下列的地方看到其他在启动时就执行的程序：

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServicesOnce
HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run

（下转53页）



我们今天要在这里介绍的，是一些纯粹意义上的原创文学网站。

当网络一出现在人类的生活中，就注定要成为一种全新的信息载体。而作为直接反映人类生活、与人类精神生活息息相关的文学艺术首先敏感地注意到这一点。原创文学网站很快在那个虚拟的世界中绽放出瑰丽的夜光。从艺术表现形式与载体的关系来说，文字本身是目前最适合于网络传播的。而网络与文学更有它的契合之处。

比如它的共享性。正因为共享，保持了文学的纯洁性。它不是用来批量销售的，不必炒作，它的作者也明确地知道自己写作是不是为了钱。

还比如它的自由性。不受国家、地域、社会、文化和意识形态的制约，更大胆、更自由地表达自己的感受。

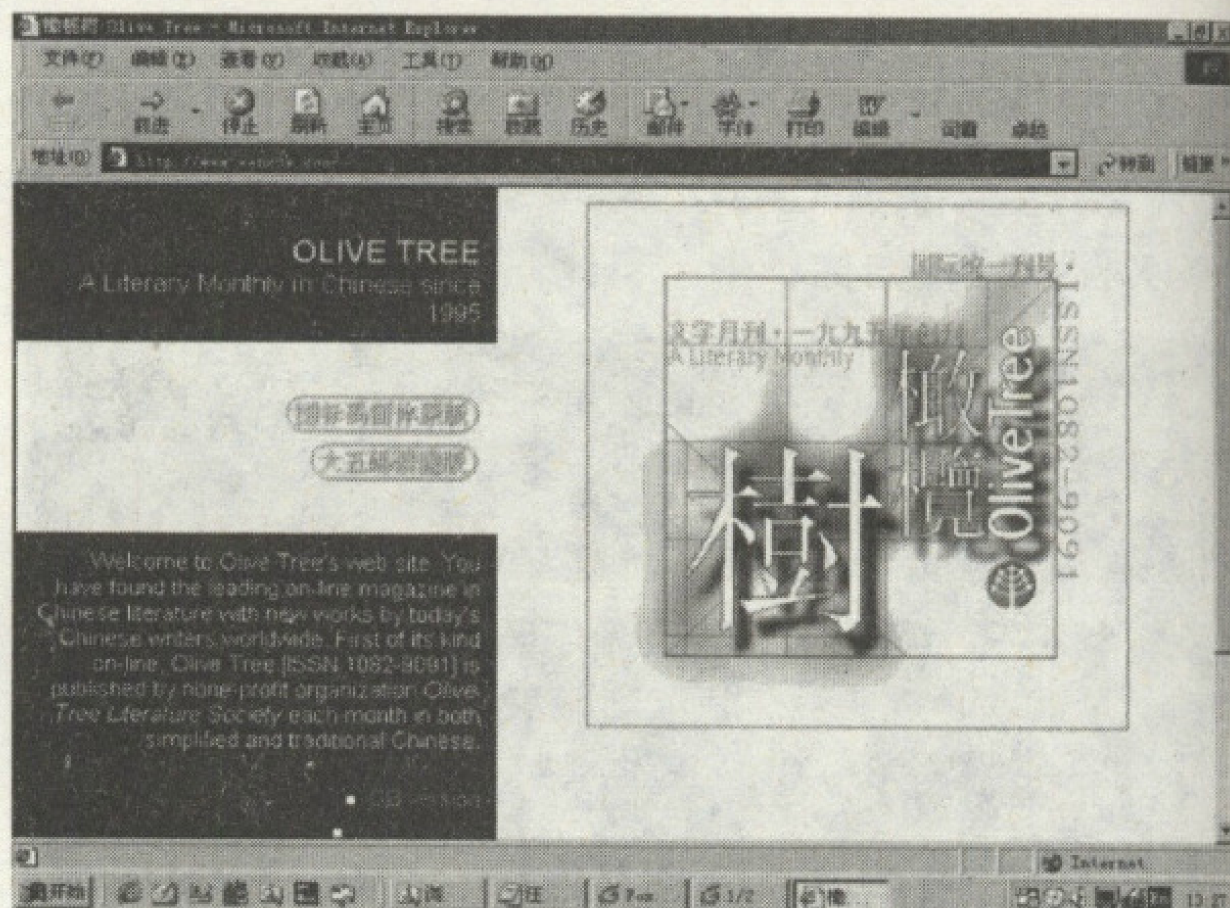
而这些，正恰恰是艺术的灵魂。

《橄榄树》——第一家汉语网上文学期刊

http://www.wenxue.com/

“橄榄树”是个寓意深刻的名字，它联结着生命、宗教、艺术。早在八千年前，它就被根植到广袤的大地之中，给人以食物、光明和生存的信心。作为网上汉语文学期刊的创始者，它似乎是在冥冥之中的一种昭示——昭示着它那穿透力极强的根系终于到达了虚拟世界。

《橄榄树》创刊于1995年，包括每月7万字左右的



纯文学月刊部分（http://www.wenxue.com）和每周更新的文化网站“现场”（http://www.otls.org/scene），是迄今为止在网上发表原创作品最多的纯文学期刊。这里有许多国内外知名作家的文章，你可以找到北岛、赵毅衡、虹影、韩东、朱文……各种文体、各种流派、各种风格，传统前卫都集结到了一起。进入“作者索引”，可以看到分布在全球各地的300多位作者，阵容之庞大让人咋舌。它的编辑遍布美国、加拿大、英国、丹麦、意大利和法国以及中国的台湾、香港、大陆各地。

“橄榄树文学社致力于向主流文化消费渠道倾注非批量生产的、个人的当代文学艺术创作和批评，为独立的作者提供一个较少政治经济限制的多元宽容的大众传播媒体。我们寻求所有反映个人经历、独立思维的作品，而非某时段市场需求或某周流行意识形态的产品。我们努力避免自身因个人独特的知识经验而形成的有关作品“好”、“坏”的偏见。任何他人、群体、组织、政府机构企图改变本刊独立多元发表的宗旨也没有用。”

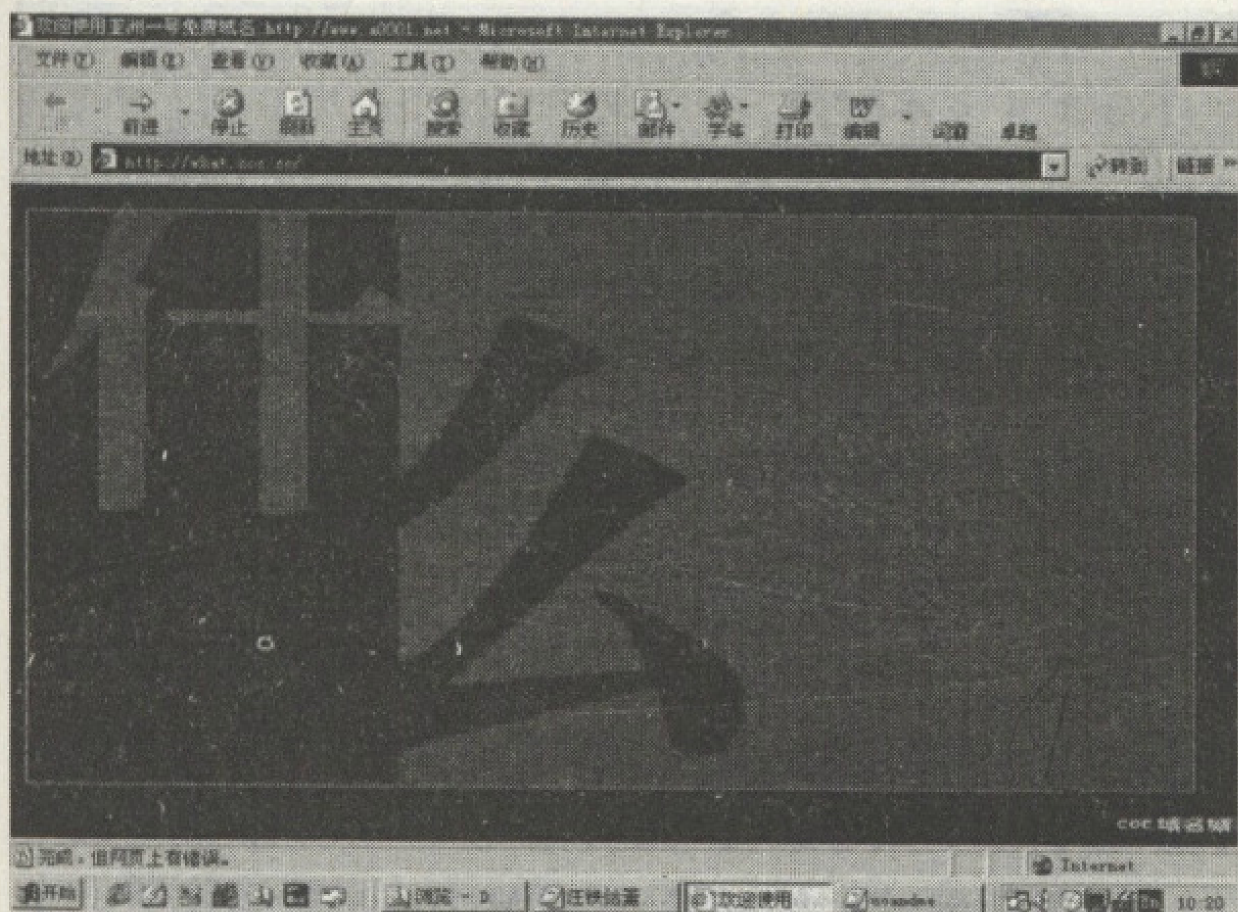
一个作者想说的一切，都被他们表达出来。

《什么》——深黑色的两性问答

http://what.coc.cc

http://what.t500.net

这个网站最大的两个特点，一是它散发着油墨味道的“装桢”，



二是众多杰出的女性作者专栏。

它诞生在三面环海的温岭，诞生在一位诗人手绘的背景里……

《文字空间》。十个灰色字母，十位作者，索引出十种生命的空间。

其中不能不提到那个大写的“S”。当我第一次看到他的《风铃》和《我暗自批改一个学生的周记》，就被那平静中所隐含着的恣意狂放所深深地震动了。还有“X”和“Y”，他们会让你喧浮的心，沐浴在某个下午的日光里。

《女性节拍》。肃穆的背景幻化成明媚的色调，象征着女性与男性不同的气质。按道理男人和女人是不应该分开的，但是那种在女性作品中相似而又不同的气质，那种细腻、那种真实，那种点石成金的文字感觉，绝对值得独立成册。

我很难从中选出具有代表性的个人——孙敏瑛、婆娑、雪雯、王茜，或清澈、或婉约、或阴郁、或灵隐……仿佛是填人玉兰残瓣的万花筒，对着光线看时，你会眩晕。

《丘陵地带》。一个让陌生作者留下足迹的地方。如果你想超越他们，首先要判断他们跋涉的方向。

虚待斋主人，他是自己坚持留守在丘陵之中的。他在《六祖慧能》中探讨着禅宗的真谛，在《爱鸿小记》里抄写人性的记录。如果你的灵魂是虚伪的，请不要去看它。

《什么》中囊括了小说、诗歌、散文、评论、翻译等各种体材的作品。有时候我在想，是不是不应该过于强调《女性节拍》在《什么》中的地位。因为人性，孕育在它的每一个角落。

《什么》，意味着什么？也许你应该去问问那位温岭诗人。如果你曾经梦见过他，你就不会忘记答案。

《病孩子》——同志，另一种类型

http://sickbaby.yeah.net

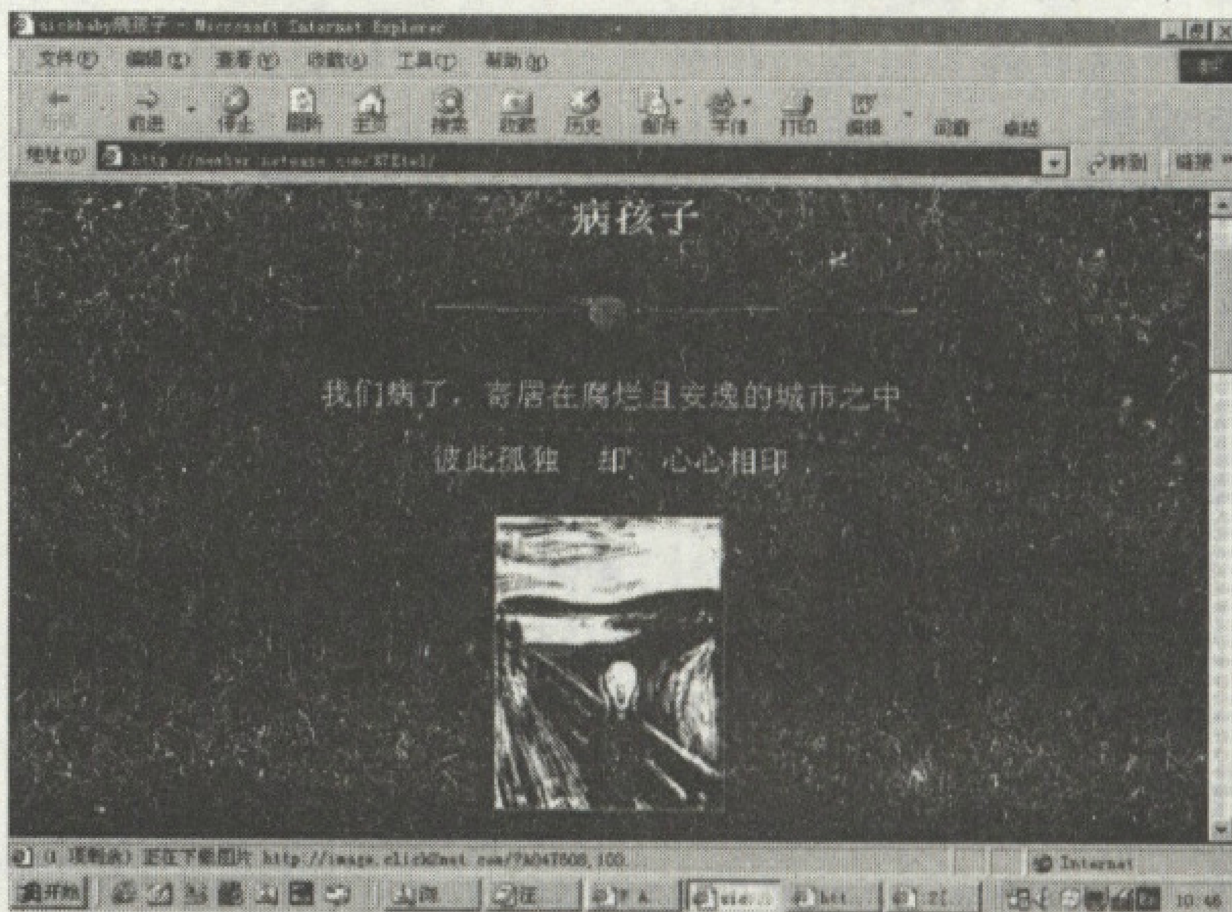
http://sickbaby.126.com

http://sickbaby.163.net

http://www.sickbaby.com

现当代的地下文学本身就带有很危险的流行倾向。象所有先锋类型的艺术一样，它被最大限度地误读着，象所有放浪形骸的英雄一样，它被最大限度地为人利用。

这是个看上去过于亵神的网站，黑色的背景已显得过分的凝重，还在中间插入了蒙克（挪威画家，表现派的先驱，主张描绘“有呼吸、有感觉，并在痛苦和爱情中生活的人们”）的代表作《呐喊》，一个骷髅状的人物抱着脑袋在呼喊。为了与整体色调的统一，图片都转成了黑白——这给整个网站定下了某种决不妥协的基调。



主页面上直截了当地给出5个栏目：

暗地音乐：国内独立音乐人的介绍，包括我们耳熟能详的盘古、舌头……

暗地文学：其中不乏杰作。但是从纯文学的角度看整体水平不高，但正如鲁迅所说的，且不论文章如何，还都是人的声音，带着人的血色和味道。其中又分成诗歌、小说、戏剧、杂文几个部分。你可以从丁丁儿的小说《蝴蝶尸体》和 丛峰的剧本《蜕皮》读起。读完这两部作品，如果你还没有站起来撕扯自己的头发，那就接着看别的。

暗地影像：生活照片？或者行为艺术？随便你。

暗地潜流：聊天室。

暗地够美：漫画作品。

暗地未央：我不知道……我不知道……

在那漆黑的荧幕上，鼠标无论点到哪里，都总有

一朵红玫瑰悬着——是对媚俗的讽刺？还是对植物的误解？

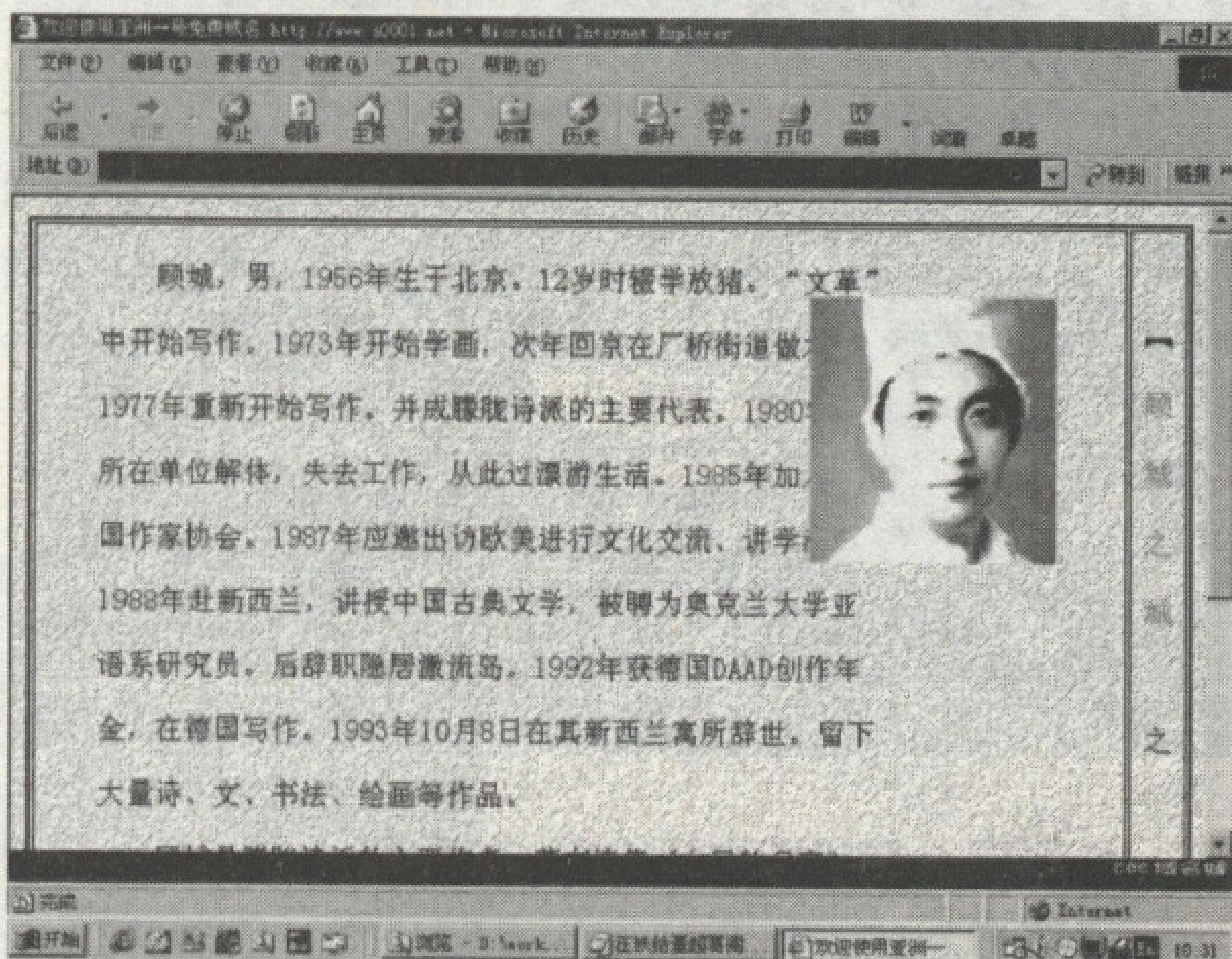
行为艺术、地下音乐，还有个人摄影。文学在《病孩子》中只占一个部分。那里面杰出与虚伪并存。但这正是病孩子的原则：给你说话的自由，给你思考的自由，给你选择的自由，给你分裂的自由。它否认自己是愤怒的，因为它关注生活，真实的生活——更甚于文学本身。

《顾城之城》——孤独者的眼睛

http://www.tt.tzptt.zj.cn/~what/ferden/

这是一位年轻女性制作的网站。鹤莲，人民教师，继续沉默的少女。说不定昨天你还曾与她擦肩而过。

实际从严格的意义上说，这个站点也许不应该归类于“原创文学”。但是，它孕育着原创的思想，和原创的精神。网页的美术不算好，可还是掩饰不了那种浓浓的诗意。我们现在缺少一个诗意的生活——请不要误解我对诗意的理解——那并不仅仅意味着甜蜜和浪漫。



你不懂诗吗？没关系。鹤莲许诺，她会一步一步教给你。从那个亡故诗人的童年谈起，谈他人生每个阶段的著作。她陪着你欣赏，和分析。她给你展现顾城的一切，诗的一切……直到他的遗书。那是一个时代，一个诗的时代的遗书。

或许读懂了顾城，也就读懂了诗，或许还有生活。

《表情一种》——毫无表情

http://yaweb.sc.cninfo.net/%7Efancy/

http://facy2.yeah.net/

这是一个绝对前卫的网站。如果说《病孩子》是显形的张扬，是世俗的肮脏。那么，它的前卫，是隐性的，是决绝的，是隔世的。它的主人是ROLAND BARTHES（罗兰·巴特）的共鸣者。他不乞求、不打算让你喜欢这个网站。他甚至不愿在网站里放进更多的文章，就让它那么空着。如果在面对这个令人感到心烦意乱的网站的时候，你点击了收藏键，那时你就会顿悟：主人需要的是冰冷的知音，而不是蜂拥的捧场者。

《矿石收音机》——BLUES文艺的矿井

http://home.gz.cninfo.net/radio/

这是个纯粹个人行为的网站。文章少得可怜，但风格却不一般。鼠标点去，冷不丁冒出一两句有趣的文字来：“打印机说，要有颜色。显示器说，要有光。挂在九根针上的MOUSE和MODEM窜来窜去，全



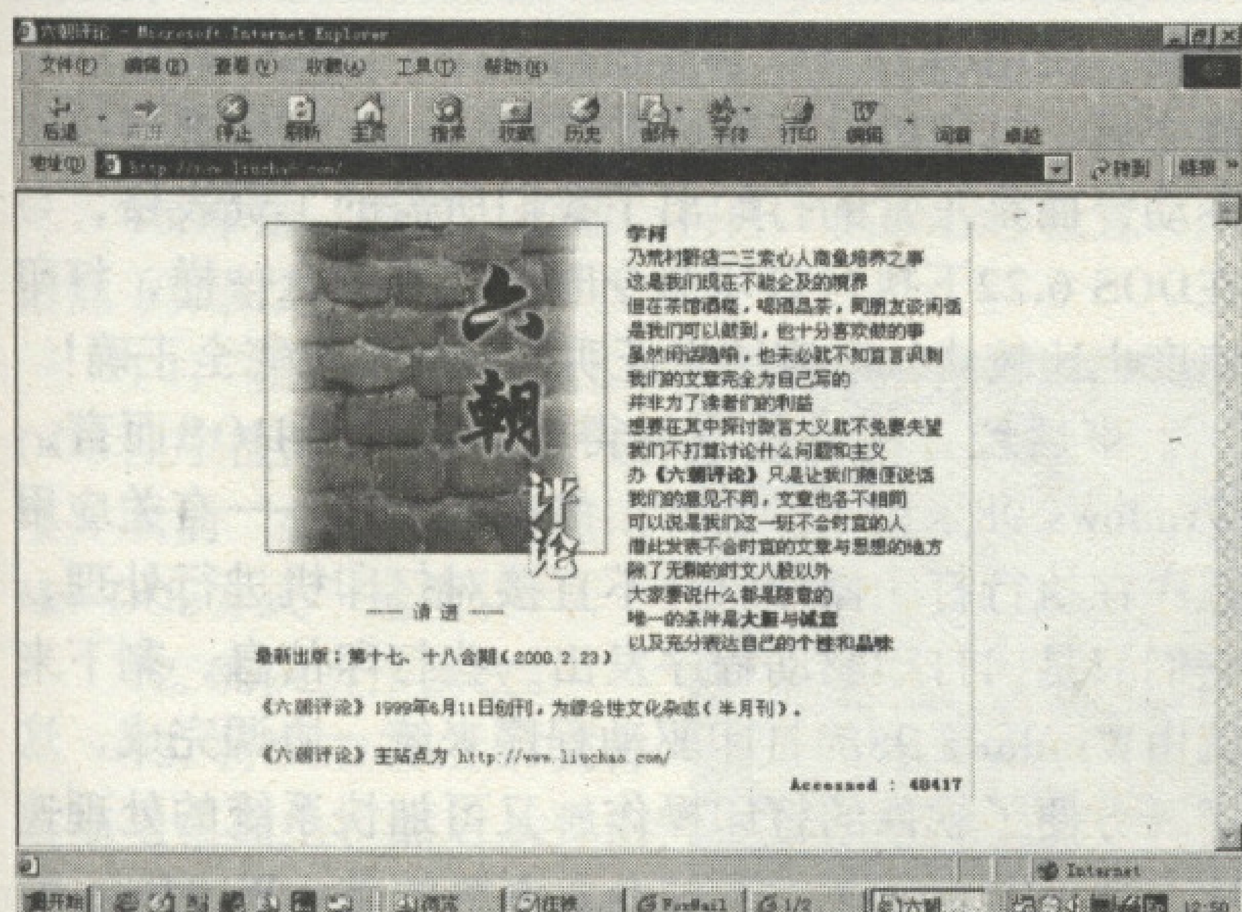
给弄糟了。”就像一架老掉牙的矿石收音机，由于线路接触不良而只好“闪烁其词”，发着光的词语遍布着为数不多的网页。这也不能算是一个纯文学网，因为里面还有美术和音乐，但是作者将这三者统一得很好，那些图片或者MIDI好像是天生附在文字上似的。这个名为KAIKA的主人，本身有着良好的文学素养，写的作品不如说是一些文学素描。其中透露出的性情，让你不能抗拒——原来用成熟的笔调，也可以写出童话。

《六朝评论》——“学问乃荒村野店二三素心人商量培养之事。”

http://www.liuchao.com/

“办《六朝评论》只是让我们随便说话，我们的意见不同，文章也各不相同……”，这行文字一进入主页就可以看到，使人感觉这年头想保持点“个性”是多么不容易呀。

这是我最喜欢的网站之一，因为它清澈纯实。为了方便阅读，一篇文章都先展示一段摘要。比如《网



络写作的另一种意义》中的那一段：“……当下的网络文学虽然还比较稚嫩，但很少有虚假的声音出现……”，主题意思令人一目了然。还比如《虚弱的写作》的告白：“我知道我终身无法超越的是什么，这与写作无关。写作只能使我的灵魂得到短暂的抚慰和宁静；我无法超越身体内部的黑暗，我总是徘徊在身体之外，而黑暗在向我的内心逼近。”一瞬间缩短了生命与生命之间的距离。

这是一个十分年轻的网上半月刊，主持人楚留香、如风、tigeryue等诸人都是口若悬河的文章高手，另一主持人“十一狼”也说出了一段十分精致的话：“我且告诉你打造马车的诀窍——永远会有某个地方最不牢靠，不是毂就是轮箍，辋，弹簧或辕，或是车身，车前横木、桥或底盘。或是钉，销，总底皮带更不保险……”让人怀疑他在现实世界中是不是个修自行车的……

“常于本刊发表文章者可享受嘉宾待遇并可名垂青史”，这话说得有点过火了，发表也就是发表，稿费当然是没有的，待遇也就是冠之以“嘉宾”两字，至于“名垂青史”，谁都保证不了。

在你读过本文后，或许会漠然地想：文学？文学与我又有什么关系？

是啊，你的话并没有错误。

毕竟，春雨与我们有什么关系？秋暮与我们有什么关系？冬雪与我们有什么关系？落叶和晚霞与我们又有什么关系呢？

或许你是对的。归根结底，文学，不过是我们的另一层寄托，是生活的另一种延伸。可要是读读那些文章，你会发现，只要那些诗、那些散文还在，文字的作用，就不仅仅是传递信息。

有时间去看看它们的链接吧——可别期盼着你能马上得到什么。

（上接49页）

小心查看这些地方，便可清楚找出木马的所在位置了。看不明白这些注册表吗？不要紧，因为上面所说的是以“手动”的方法进行查找，下面会说怎样用“自动”的方法检查。

2、自动检查

现在我介绍两套“杀马”程序，分别是Lockdown 2000及The Cleaner，他们都较为易用。

Lockdown 2000是一套即时检查及防御程序，可以将所有黑客的入侵拦截并记录起来，也可搜寻及删除大多数的木马。启动后，大家会见到有很多功能，包括防止入侵、木马查找等等。当有人企图入侵受Lockdown保护的系统时，在Information便会出现有关信息，并作出相应行动。

图15：lockdown拥有十分全面的功能

The Cleaner则是一个清扫程序，目前已可以清除50多种木马程序。它会先在硬盘中检查文件是否“中招”，有的话就提供清除方法以供选择。唯一缺点是它并不能像Lockdown 2000一样常驻在系统上，如果你没有定期使用The Clearner，当有人置入木马时你便不能即时察觉了。

木马程序已在互联网上大为泛滥，对网络安全构成严重影响，就算我们有各种方法加以应付，但科技日新月异，木马的变种多不胜数，往往令人防不胜防！所以大家必需提高警觉性，对陌生人传过来的文件应先作检查，肯定无问题后方可使用。

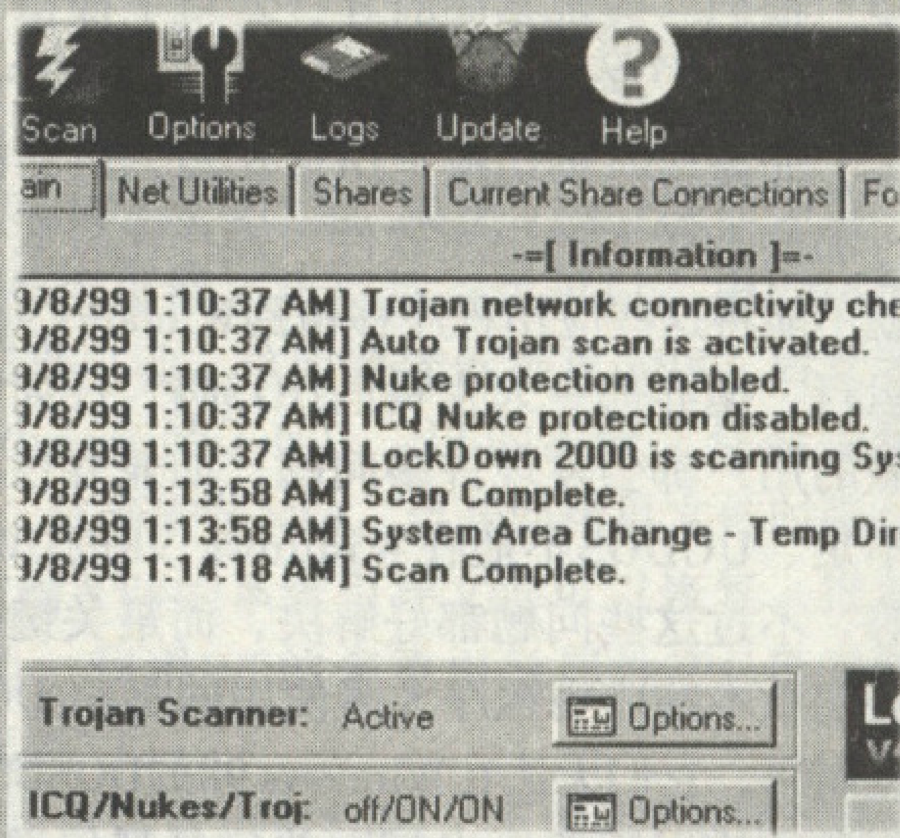


图 15

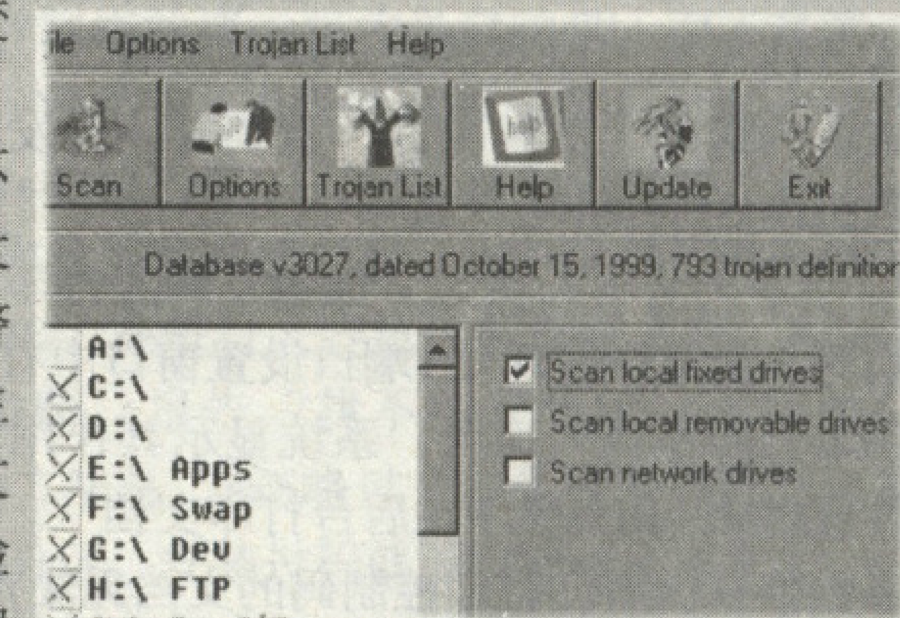


图 16

图16：The Cleaner能清除50多种木马



在Win98下使用UCDOS7.0

湖北　李红波

尽管Windows 98面世已经有很长一段时间，各种基于Windows 98的应用程序也雨后春笋般的问世，不过漫长DOS时代形成的巨大软件资源却是谁也无法回避的！君不见，尽管许多单位的微机已经升级为PⅡ、PⅢ，可他们一般都在计算机中保留了DOS下的中文平台UCDOS 7.0，以运行那些只能在UCDOS下使用的应用软件（这种软件的数量可不少哦）。对这些用户来说，他们一般都是同时在计算机上保留Windows 98和DOS 6.22，平常以启动Windows 98进行操作、娱乐为主，而需要时再切换至DOS 6.22，启动UCDOS后再运行那些老版本的应用软件，操作比较繁琐。难道我们就不能将这些应用程序移植到Windows 98的DOS窗口中运行，抛弃那令人生畏的DOS吗？任何一个试图这样做的用户都会发现许多问题，如兼容性不好、稳定性不足、UCDOS不能在Windows 98的DOS窗口中运行等，不过这些问题都好解决，而最关键的问题却是那些老版本的应用程序大多使用的是UCDOS独特的打印控制码，它们无法在Windows 98的DOS窗口中直接进行打印（应用程序发出的打印的信息都传送到了Windows 98的打印驱动程序中，无法直接传送到打印机中），这就使得许多用户被迫“逆来顺受”！本人以前也一直认为这是无法解决的，直到有一天发现了那个“假脱机DOS打印作业”选项……

不久前本人在为一位朋友解决打印机“罢工”毛病时，无意中发现LPT端口设置窗口中有一个“假脱机DOS打印作业”选项，系统显示其作用为“指定是否要通过MS-DOS程序在后台打印文档”。这是不是就是那些带有UCDOS打印控制码的文档无法直接在Windows 98中进行打印的问题之所在呢？带着这个疑问，本人在替朋友解决好问题之后立即进行了一番试验——关闭该选项并直接在Windows 98中运行UCDOS 7.0，然后启动DOS下的工资程序（该程序嵌入了UCDOS打印控制码，使用UCDOS软字库进行打印）。运行其打印功能之后，打印机没有象往常在Windows 98中那样纹丝不动，而是正常的打印出了我们所需的工资表格，与在DOS 6.22下执行打印命令时的结果完全一样，打印速度也比较快！事实结果证明了我的猜想完全正确！

事后经查阅有关资料得知，相对于DOS而言，Windows 98采用了“特殊”的打印方式——有关应用程序在执行打印操作时并不直接对打印机进行处理，它们只是向打印驱动程序发出一些打印信息，剩下来就由Windows 98的打印驱动程序来统一协调完成，这样既方便了软件的打印操作，又可加快系统的处理速度，效果非常显著。不过令人不解的是，Windows 98在默认情况下居然也采用这种方式处理那些在MS-DOS窗口中运行的应用程序发出的打印信息（如用户在Windows 98的DOS窗口中运行UCDOS并启动某个应用程序之后，只要该应用程序一发出打印命令，系统就会将这些信息捕捉下来交给Windows 98的打印驱动程序去管理，应用程序无法直接管理打印机）。由于UCDOS打印控制机制与Windows 98完全不同，Windows 98无法解释那些DOS应用程序发出的包括UCDOS打印控制码的打印数据，这就导致了打印不正常！

明白了上述原因之后，解决办法就非常简单了，取消该选项就能解决问题。不过鉴于有些用户还不知道该如何在Windows 98中运行UCDOS，因此这里对“如何在Windows 98中使用UCDOS”以及“如何让DOS应用程序直接利用UCDOS打印控制码进行打印”两个问题一并做一个介绍：

1. 利用资源管理器或我的电脑打开UCDOS的安装目录，找到UCDOS.BAT文件。

2. 右击UCDOS.BAT文件，然后从弹出的快捷菜单中执行“属性”命令，打开UCDOS属性设置框（如图1所示）。

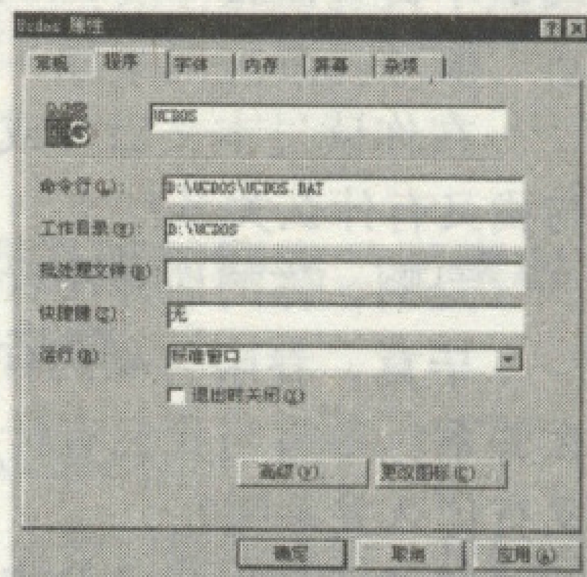


图 1

3. 将UCDOS属性设置框“内存”选项卡中的有关内存选项全部设置为“自动”。

4. 复选“屏幕”选项卡中的“全屏幕”选项。

5. 单击“程序”选项卡。

6. 在“命令行”对话框中输入UCDOS的启动命令“COMMAND.COM /K C:\UCDOS\UCDOS”。

7. 在“工作目录”中指定UCDOS的安装目录“C:\UCDOS\UCDOS”。

8. 在“运行”列表框中选择“常规窗口”选项。

9. 取消“退出时关闭”选项。

10. 单击“高级”按钮，打开“高级程序设置”对话框（如图2所示）。

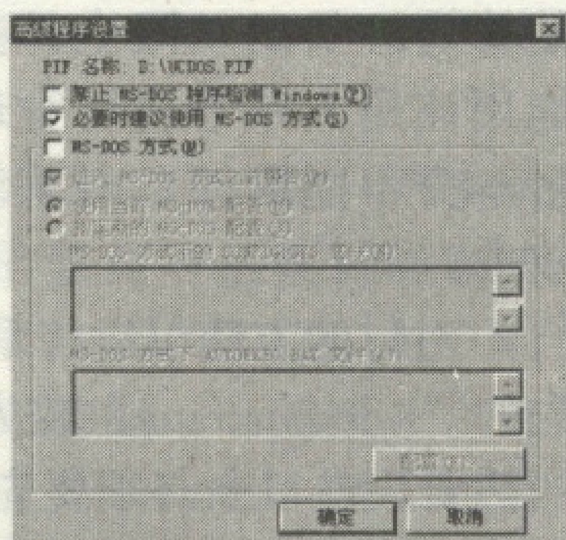


图 2

11. 复选“禁止MS-DOS程序检测Windows”选项并取消“必要时建议使用MS-DOS方式”选项。

12. 确认所作修改。

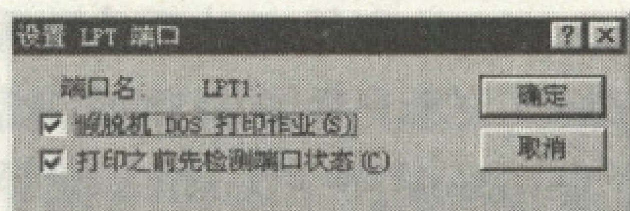
13. 将UCDOS.BAT文件右拖至桌面上，然后从弹出的快捷菜单中执行“在当前位置创建快捷方式”命令，在桌面上为UCDOS创建一个快捷方式，然后我们只需双击该快捷方式即可快速在Windows 98中运行UCDOS了。

14. 单击Windows 98的“开始”按钮并依次选择“设置”、“打印机”，打开Windows 98的“打印机”窗口。

15. 在已安装的打印机上单击鼠标右键，然后从弹出的快捷菜单中执行“属性”命令，打开打印机的“属性”设置框。

16. 单击“详细资料”选项卡。

17. 单击“端口设置”按钮，打开“设置LPT端口”对话框（如图3所示）。



图

18. 取消“假脱机DOS打印作业”选项。

19. 确认所作修改。

这样我们就完成了让UCDOS 7.0在Windows 98中正常运行，以及让那些使用UCDOS控制码的应用程序直接在Windows 98的DOS窗口中从事打印操作的设置工作。此后我们只需在桌面上双击UCDOS快捷方式，系统即会进入DOS（7.0）状态，并自动启动UCDOS 7.0，然后我们就可以正常的运行那些DOS时代“遗留”下来的“元老”级应用程序，并可直接进行打印了。这就比以往所采用的先切换到DOS 6.22状态，然后再逐步启动UCDOS、相关应用程序并进行打印的步骤要方便得多，效果非常好。

需要说明的是，上面所介绍的方法并非仅仅用于UCDOS，它还适合于其它绝大多数DOS版的应用程序（那些与Windows 98不兼容的应用程序除外），我们只需对这些程序分别执行1-13步即可解决它们在Windows 98的DOS窗口中的运行问题。至于DOS版应用程序的打印设置工作则是一次性的，我们只需一次修改即可解决所有DOS应用程序直接向打印机传送打印信息的问题。

怎么样？你是不是也有一些必须在DOS下运行并打印的“元老”级应用程序，那还不赶快上机试试，包你满意！

大硬盘上安装NT4

北京 贾伟峰

不久前帮朋友装了一机：升技BP6、双赛扬300A勇超450、128M内存、IBM13.2G硬盘。因为要使用3DMAX，所以安装操作系统时同时安装了Win98和NTServer4。平时用NT4做三维动画，没事时用Win98玩游戏看影碟。安装完成后总结经验如下，供广大玩家参考，以免重蹈复辙。

1. 安装NT4的分区为FAT16分区。做FAT16分区，可以用DOS6启动，用FDISK分区；或在Win98分区时键入“N”，创建小于2.1G的FAT16分区。需要注意，用DOS6启动时，只能创建小于8.4G的硬盘空间，其余的部分要等NT4安装完成以后用PM4创建。用Win98分区可以创建7个2.1G的FAT16分区，但会降低磁盘的利用率，但是Win98和NT都可以控制。安装完成后用PM4把簇的大小由32K改为16K，即可增加磁盘利用率；如果把FAT32-NT安装到NT中，这样NT就能够识别FAT32分区格式了。

2. 如果用PM4做双C盘，要把NT4分区作为第一个C盘，否则系统可能无法启动。也可以不用PM4把Win98和NT同盘启动，这时要先安装Win98，后安装NT。如果不小心先装了NT，NT的系统文件会受到Win98的破坏。重新安装NT4，当开始拷贝文件时强行重启机器，这时NT4的系统引导文件可以恢复。推荐使用同盘启动，利用NT的多重引导属性在C盘安装Win98，D盘安装NT。

3. 如果硬盘容量超过8.4G，不要用WINNT/B安装，而要用3张软盘启动的方式安装，例如WINNT/F。3张软盘中最后制作的那一张才是启动盘，而不是第一张。如果用WINNT/B方式安装在系统重启动时会出现蓝屏（atapi.sys驱动错误），安装将无法继续。

4. 如果你的硬盘分区以后，主分区和逻辑分区容量之和超过8.4G，在进行大容量设备检测之后，NT4安装过程中会中断，报告“找不到安装NT4的临时分区”。正确的方法是“按S略过大容量设备检测”，选择要安装到的分区，安装过程就可以顺利进行下去。安装完成后，在控制面板中添加SCSI适配器完成光驱的安装。现在很多主板都支持DMA66，可以安装上DMA66的驱动程序，然后把IDE设备都接在DMA66端口上。

综上所述，如果您既没有FAT32-NT工具，又没有

后面将提到的微软更新的SP4或SP5，那么，在大硬盘上安装Win98和NT的推荐方法是：

1. 用Win98下的FDISK分区，按“N”键，每个分区都用FAT16格式，这样来创建数个2.1G的分区

2. 先在C盘安装DOS6，然后在C盘安装Win98

3. 用WINNT/F开始安装NT4，当开始大容量设备检测时按“S”略过，选择D分区安装NT4

4. 安装结束后，在NT4控制面板中选择“SCSI适配器”，把DMA66控制器驱动程序安装好，然后把光驱、硬盘都接到DMA66接口上,这样，你就可以在系统启动时选择是启动NT还是Win98。

如果你手头有SP4或SP5，还可以更快捷地安装：把SP4或SP5里面的微软更新后支持分区容量之和超过8.4G的大硬盘驱动程序atapi.sys(27K)解压出来，覆盖掉你的3张NT安装软盘里旧的atapi.sys(18K)，或者覆盖掉硬盘安装临时目录下的同名文件，不必略过大容量设备检测，也能顺利完成安装。

NT在Internet上的安全措施

北京 exert

NT比Unix不安全吗？答案是否定的。Unix管理员在长期的工作中已经学会了在复杂的Internet环境中实现Unix服务，如果NT管理员也能保护好自己的系统，同样也能高枕无忧。

在Internet的应用中，Windows NT的安全性一度令管理员们不安。在运行Windows95的环境下，任何一位略懂网络技术的用户键入命令：“net Q:\\SERVER-NAME\SHARENAME”，就能通过网络存取服务器的启动分区。为了确保安全性，以下几项措施可供NT管理员参考。

使用NTFS

NTFS（NT文件系统）可以对文件和目录使用ACL（存取控制表），ACL可以管理共享目录的合理使用，而FAT（文件分配表）却只能管理共享级的安全。出于安全考虑，您必须设置尽可能多的安全措施，与Internet相连的NT系统都应该使用NTFS。使用NTFS ACL后，如果它授权用户对某分区具有全部存取权限，但共享级权限为“只读”，则最终的有效权限为“只读”。NT取NTFS ACL和共享权限的交集。在实施这样的网络方案时，必须限制Internet服务器的共享，如果有必要与Internet服务器交换文件，则可借助于NTFS。一旦建立新的共享权限，不要忘记修改由NT指定的缺省权限，否则每个用户组就能享有“完全控制”的共享权限。那些已经使用了FAT的用户，可以用Convert命令将启动卷升级为NTFS。

对系统管理员账号改名

对于试图猜测口令情况，NT的User Manager可以设置防范措施，如几次口令输入错误后就封闭该帐号。不过系统管理员帐号却不能用这项措施。即使将管理员的权限全部授予某个用户账号，并且只能用该用户账号进行管理。但是由于系统管理员账号本身不能删掉，对系统管理员账号仍能进行口令攻击。

对付的方法可以将系统管理员账号的用户名由原先的“Administrator”改为一个无意义的字符串。这样的话要攻击口令必须要先猜出用户名。这种改名功能在User Manager的User Properties对话框中并没有设置，但是“User”*“Rename”菜单选项却能实现这一功能。

此外，提供Internet公共服务的计算机不能有除了系统管理用途之外的其他用户账号。应该废止Guest账号，限制所有的其他用户账号。

如果系统是NT4.0，可以用Resource Kit中提供的工具封锁联机系统管理员账号。这种封锁只对由网络过来的非法登录起作用。账号一旦被封锁掉，管理员还可以通过本地登录重新设置封锁特性。

打开审计系统

NT的事件审计系统让我们及时了解系统是否仍然安全，但该系统需要被激活。User Manager中的“Policies”*“Audit”菜单选项可以激发控制审计事件的屏幕。问题关键在于应当收集的信息必须有用。审计系统可以观察各种操作成功和失败的情况。失败通常比成功少得多，从安全性考虑，失败事件更值得注意。此外不常用的操作也值得注意，如安全性策略的改变和再启动往往反映了未经授权的行为。NT允许跟踪诸如File Access、Use of User Rights和Process Tracking等成功的操作，但需要大量的存储空间，对跟踪所得的数据进行分析也很不容易。审计功能中，最关键的是要查看NT在正常运行时的事件日志，它能帮助我们发现问题的前兆。日志本身也需要保护，非法用户在进入系统之后通常会企图抹掉其活动踪迹。我们首先应该定时自动备份日志文件，但是如果这些备份仍然是联机的，就有可能被找到。将审计事件记录同时制成硬拷贝是现用的解决方法。NT Perl中为我们提供了一个阅读事件日志的模块。

废止TCP/IP上的NetBIOS

连接到Internet上的NT支持NetBEUI和TCP/IP两种传输协议的Windows网络功能。Windows网络功能指的是什么呢？它要求所有\\NAME句法形式的操作，包括目录和打印机共享、NetDDE和远程管理，通过Internet

连到某个驱动器编辑或寄存内容，只需要在本地lmhosts文件里构造目标站NetBIOS名与其IP地址之间的映像。如，使用Windows95中的Event Viewer和User Manager就可以管理Internet上的其他服务器，它能为管理员提供方便，同时也使非法用户找到了可乘之机。

但NT能够对TCP/IP上的NetBIOS施行严密的控制。使用网络控制面板中的装订对话框就能废止多种基于NetBIOS服务与TCP/IP之间的装订。由于NT的网络服务同时运行多种传输功能，上述废止操作的计算机之间可以使用Server、Workstation和其他服务进行对话，这些对话不从Internet上走，而是通过NetBEUI通道。当然，完成了这种废止操作之后，系统管理员也不能做远程驱动器安装及远程编辑或寄存内容了。

取消Access from Network的便利

缺省情况下，NT授予Everyone用户组Access from Network(从网络存取)的权限。取消该权限会阻塞Windows的全部网络服务，但可以支持Web服务。在一个NTWeb服务器上，既能以SYSTEM方式运行，也能以本地用户方式运行，两种状态在NT下都不存在远程用户。由于与NT连用的FTP服务器要求用户进行网络登录，所以就无法使用FTP服务器，但Microsoft Internet Information Server(IIS)及其他一些FTP服务器是采用本地登录的，并不受此影响。与NBT方法不同的是，这里讲的技术无法对协议选择弃留。所以Access from Network权限取消后运行Web和FTP服务，不但通过Internet的、而且本地使用NetBEUI协议的文件共享都将被阻塞。还有一种妥协方案就是只给管理员本人账号留有Access from Network的权限。

不轻易发布信息

有人认为，在Internet上没人知道你在运行NT。事实并非如此，联机FTP服务是这样宣布连接的：

```
ftp>open ftp.myhost.com
Connected to ftp.myhost.com
220 ftp Windows  NT FTP Server
(Version3.51)
```

非法用户却根据该信息有效地对特定操作系统进行攻击。IISFTP服务也发布同样明显的消息：

```
Connected to ftp.myhost.com.
220 ftp Microsoft. FTP Service
(Version2.0)
```

上面两种情况表明您连接在NT上工作以及您运行的NT是什么版本。从安全着想最好不要轻易发布信息。

（上接39页）**RISC**（Reduced Instruction Set Computing，精简指令集计算机）：一种指令长度较短的计算机，其运行速度比CISC要快。

SEC（Single Edge Connector，单边连接器）：一种处理器的模块，如：奔腾II。

SIMD（Single Instruction Multiple Data，单指令多数据流）：能够复制多个操作，并把它们打包在大型寄存器的一组指令集，例：3DNow!、SSE。

SiO2F（Fluorided Silicon Oxide，二氧氟化硅）：制造电子元件才需要用到的材料。

SOI（Silicon on Insulator，绝缘II体硅片）

SONC（System on a Chip,系统集成芯片）在一个处理器中集成多种功能，如：Cyrix MediaGX。

SPEC（System Performance Evaluation Corporation，系统性能评估测试）：测试系统总体性能的Benchmark。

Speculative Execution（预测执行）：一个用于执行未明指令流的区域。当分支指令发出之后，传统处理器在未收到正确的反馈信息之前，是不能做任何工作的，而具有预测执行能力的新型处理器，可以估计即将执行的指令，采用预先计算的方法来加快整个处理过程。

SQRT（Square Root Calculations，平方根计算）：一种复杂的运算，可以考验CPU的浮点能力。

SSE（Streaming SIMD Extensions，单一指令多数据流扩展）：英特尔开发的第二代SIMD指令集，有70条指令，可以增强浮点和多媒体运算的速度。

Superscalar（超标量体系结构）：在同一时钟周期可以执行多条指令流的处理器架构。

TCP（Tape Carrier Package，薄膜封装）：一种芯片封装形式，特点是发热小。

Throughput（吞吐量）：它包括两种含义：第一种：执行一条指令所需的最少时钟周期数，越少越好。执行的速度越快，下一条指令和它抢占资源的机率也越少。第二种：在一定时间内可以执行最多指令数，当然是越大越好。

TLBs（Translate Look side Buffers，翻译旁视缓冲器）：用于存储指令和输入/输出数值的区域。

VALU（Vector Arithmetic Logic Unit，向量算术逻辑单元）：在处理器中用于向量运算的部分。

VLIW（Very Long Instruction Word，超长指令字）：一种非常长的指令组合，它把许多条指令连在一起，以增加运算的速度。

VPU（Vector Permutate Unit，向量排列单元）：在处理器中用于排列数据的部分。



湖南　黄凯创问：

本人于日前刷新了主板的BIOS，原想通过此举更多地压榨一些CPU的潜力。不想升级了BIOS之后超频性能未见增加软驱却出现问题，其症状为：只能进行读操作，无法进行写操作，一旦要写入或删除文件，便警告说：软盘已满或被写保护。

答：该现象很可能发生在BIOS设置中。某些主板的BIOS设置中有"Disable Floopy Disk"等选项，可对软驱磁盘进行只读、读写或禁止状态的设置。解决办法是找到该选项，将其设置成可读写方式即可。另一种可能是新版本BIOS有问题，请换回原来版本。

湖南　苏旅

读者　李光问：为什么我一上网C盘的WINDOWS子目录下总会多一大堆的以B开头的文件，像Bgcgcbdb，Bgchakdo，Bgchcbck，Bgcicjcj，Bgceaneb，Bgcm dldi，而且都没有扩展名，每个文件大约都有3MB，不知是什么文件，怎样才能不让它上网时出现？

答：你遇到的问题很特殊，可能的原因有感染了病毒、遭遇黑客程序或安装运行了某个特殊软件等。简单可靠的方法就是，将系统重装一遍。

四川　龚胜

读者　KIKI问：

我刚买了个Diamond supra express 56k Modem，我从《大众软件》2000年第4期的《群猫争艳》一文中得知此猫用的是双ROCKWELL V90芯片，并且用的都是钽电容。但我的猫上既没有钽电容，又没有双ROCKWELL V90芯片，PCB板上有3599字样（可能是生产日期）和Made in Taiwan，背面贴有Made in USA字样，盒内无保修卡，这会不会是假货？

答：对于您的Modem，笔者感觉很有可能有问题！如果是最近买的话建议立即到商家那里去交涉，或者直接照说明书上提供的电话号码和Web地址进行查询。

湖南　苏旅

读者　胡肃华问：

我有一部Olympus MO 230 II，原来是接苹果的，现在想接PC，应该需要哪些软硬件支持，具体应如何安装？

答：硬件上需要有一块SCSI卡。软件上需要有该MO在PC上的驱动程序。安装好SCSI卡，然后在SCSI上连接好MO，并安装MO的驱动程序。另外要注意MO上一般有个跳线设置，用以选择是接MAC还是接PC。

四川　龚胜

读者　pisces Lang问：

1、我有一COMPAQ Presario 5266，赛扬433，64M内存，原配4M ATI显卡（集成在主板上）。现想添加一块显卡（我只有PCI槽）可以玩Unreal，请为我推荐一下。是否需加内存？

答：可以购买Voodoo 2 (8MB或12MB)的产品，或者用PCI接口的Voodoo 3、TNT2的产品（不过目前市面上很少见），条件是原主板上的显卡模块可以屏蔽，内存64MB足够了，当然多些就更好了。

2、我有一些5、6年前用WPS写的论文，请问用什么方法可在Word中编辑？

答：你可以先用WPS/WPS97/WPS2000等金山公司出的WPS办公软件对其进行转换，一般可顺利转换为TXT文件，然后再用Word调出编辑即可。此外，Word 97/2000办公软件对WPS老版本的文档也可以正确支持。

湖南　苏旅

读者　yijin问：

最近因买了一张《KOF99》，因为键盘操作不方便，去买了一只手柄，回来试时，发现手柄插口对我的游戏杆插口太大了，BUT插在我的打印机端口上正好。所以我想问一下，手柄是不是买错了？IF没有买错，怎样才可使用？

答：你没有买错，这是接并口的手柄。它是非PNP的，需手工安装驱动程序。另外市面上也有一种转接器，可以将并口手柄转接到声卡游戏口上。

四川　龚胜

北京　朱磊问：

为什么我的机器上不能玩Quake3，好像是缺少一个叫"OpenGL"的东东。我的机器配置是:PⅢ，VOODOO BANSHEE，128M的内存。难道就不能有一个办法让我玩Quake3，还有OpenGL是什么意思，以前好像听过，淡忘了，能否给讲一下？

答：这要牵涉到3D图形接口的问题了，3D图形程序接口称为3D API（Application Program Interface：应用程序接口）。目前API已成为软、硬件之间一种控制的传媒，按照API所提供的标准，软件开发人员可以轻而易举地完成一些复杂程序的调试及设计。因此显示卡能否正确支持一些API格式是很重要的。常用的API格式有Direct3D、OpenGL和Quick Draw 3D(Heidi)。OpenGL：OpenGL是开放式图形GL语言的缩写。它是由Silicon Graphics公司（SGI）开发的，是对网络透明的3D图形处理接口。

OpenGL 可高效地实现几何实体、阴影、全景反锯齿和动态模糊等效果。Open GL 接口多用于专业图形设计及部分游戏设计之中。由于Open GL对于目前最新的3D有效支持很好，因此不少游戏软件开发公司就纷纷开发了支持Open GL的游戏，故而所用的显示卡要想顺利玩上该类游戏则也需要兼容Open GL的显示卡驱动程序。

湖南　苏旅

读者　剑豪问：

1、我的猫占了COM2，NE2000占了COM3，但它们不能共存?我只能用一个去一个!

答：估计是系统资源有冲突，请去“控制面板”的“设备管理”中调整资源。并用跳线或设置程序调整猫或网卡的中断地址等。

2、Win98蓝天白云下停顿约几十秒才能进入，去掉网卡一路就能进，为什么?怎样留住网卡又能快速进入Win98?

答：此问题应该也是你系统冲突引起的，你应安装好网卡。留住网卡又能快速进入Win98，此想法欠考虑。

四川　龚胜

读者　向昱问：

我用the bat!1.39发邮件时，163及网易信箱可以发出邮件，而mail.777.net.cn和cmmail.com信箱则无论如何无法发出。查看记录为无法连接服务器或服务器无响应，但可正常收信。以上信箱是多账户设置，邮件收发服务器填写无错误。

答：目前在国内的Internet上，部分号称支持POP方式的免费邮箱稳定性能并不好，有时能正常收信，但有时候却出现各种问题。解决办法是写信去该网站询问是否有系统故障情况，建议选择如163.net，netease.com等站点的邮箱系统。笔者在最初用mail.777.net.cn时也遇到此情况，不过当时该信箱曾告诉过用户怎样做。

北京　totti

读者bb-bird问：

每当我启动电脑时，打开任务栏上的音量，里面的录音监视器这一项电脑自动选择了静音，把静音去掉后用Windows的录音功能，使用话筒来录音却不能将声音录进去，重新启动后录音监视器这一项仍然自动选择了静音，这样一来我就不能使用录音功能，语音E－MAIL也不能发了。肯请各位高手帮忙。

问题解答

答：先试试重装声卡驱动程序以及重装系统，不行的话就是声卡出毛病了。还有一个可能就是与主板不兼容，只好换一块声卡了。

四川　龚胜

湖南　李智宝问：最近，我买了一块丽台S325(TNT2-M64 32M)，花了900大洋，把那块ASUS-V1326(sis6326)赶出了家门。回家一试，效果的确不错，可运行某些3D游戏时(无畏战车、三角洲、古墓丽影3……)，速度比以前那块还慢，怎么设置都不行。平时还经常出现当机。而且在Bleem1.5B中，无法出现动画，有些游戏贴图也不到位。请多指教！（P2-266、4.3GB、32M内存。）

答：1、首先，笔者不清楚您说的效果是指什么，如果不是指显示速度和色彩的话，那么问题就可能出现在显示卡驱动程序上，在您说的某些游戏中，存在着显示卡设置模块，在运行游戏前需要对显示卡进行设置调整，如对驱动程序的选择，分辨率的选择，色位的选择等。此外要指出的是，您的机器配置不行，尤其是P2-266及32MB的内存严重制约了TNT2 M64显示卡的速度发挥，而SIS 6326由于本身速度慢，对CPU依赖不大，因此这就很可能是问题之所在。2、Bleem只是一个模拟器程序，它并不是十全十美的，对于要想真正完全模拟PS系统来说，其兼容性也不是很好。对于显示设置的话，您可以设置一下Bleem的视频选项，关闭其中的硬件3D加速特效，看看是否正常。

湖南　苏旅

读者　JOHN问：

请问华硕的P/I-P55T2P4的主板能用Award的BIOS刷新程序Awdflash.exe 5.0版刷吗？更高版本能吗？

答：应该可以。但最好使用主板附带或华硕网站提供的与该主板配套的刷新程序。

四川　龚胜

广东　Ss1833问：

《极品飞车－孤注一掷》是否支持GeForce256？本人近日购买了创新的GeForce256DDR，驱动程序为原碟附送的3.53版。系统为Win98 SE，Directx7.0a，CPU为PⅢ550，128M内存，硬盘IBM20G。可是在运行3D DEVICE SETUP时选择“D3D DEVICE1”时说“游戏不支持所选硬件……”。在远行游戏时也很慢，丢桢情况严重，游戏极不顺畅。请教为何？

答：对于这种情况，一般是驱动程序的问题，《极品飞车—孤注一掷》出来的时候，GeForce256还没有上市，因此出现兼容问题是很正常的，您可以到www.mydrivers.com.cn等站点去下载最新的驱动程序，看看是否能解决问题，目前最新的GeForce 256显示卡驱动程序版本号为3.71。

湖南　苏旅

2000年第2期"疑难求解"读者macro问：

我的电脑有一个问题，就是在关机的时候会出现"Msgsrv32非法操作"。请问这是为什么，怎么解决？

答："Msgsrv32非法操作"出现的原因是因为电脑系统中某些设备的驱动程序是16位的，而最有可能的设备就是声卡。解决的方法是打开控制面板/系统/设备管理器/声音,视频和游戏控制器，选择SB16 Audio Device，选择它的属性，把它禁用即可。（**编者注**：此问题是系统冲突，一般不影响正常使用，格式化重装系统后此现象会消失。）



北京　akon

读者　lukan问：

原来能玩 NBAlive99，前几天重装Win98后，一运行NBAlive99，就返回原窗口，出现出错提示框：

About Message

SND...-DO NOT MAKE CALLS TO THE AUDIO LIBRARY WHILE DIRECTDRAW SURFACES ARE LOCKED.

File:　cmn\sserver.c

function:　iSNDenteraudio

Line:　276

确　定

同时出现拨号连接窗口，连接后似乎没有数据传输。希望能给我一点帮助，谢谢！

答：NBA99这个游戏的光盘版设计时有一个小小的BUG：在安装完成，开始运行游戏时会自动对Internet进行连接。针对这种情况，EA公司后来又推出了一个补丁程序，安装后即可解决问题。此外，在"错误提示"中出现了调用DirectDraw时不能运行音效库文件，很可能是您的声卡或显卡的驱动程序没有安装设置好，此外也要注意所用的NBA99是否为正版软件。

湖南　苏旅

2000年2月下"疑难求解"Lirongap问：

本人在玩《银色幻想》时，去找第三个魔法球前，要先到"雨城"的贫民区找一个人，可我怎样也找不到贫民区，请指教！

答：在找第三个魔法球时，需要先回主角的家，东面本来不能通过的地方，现在可以走了。

经过激战后，找到指定人物加入，并见到了雨城市长。击败守卫后，市长逃走并留下雨城大门钥匙。回雨城大门（就是用白钥匙开的地方），进入后，这里便是贫民区。

读者　Joe-z

2000年2月下"疑难求解"北京炎龙将问：

1、本人在玩《凯兰迪亚传奇1》时，在"巨蛇山洞"中一个叫"曙光之地"的地方检到一枚金币，据说将它扔入洞外的井中可得月亮石；之后又在洞中寻得四块石头，据说是打开吊盘机关的钥匙，但每次扔第四块石头时，石头都会滚出吊盘掉入深渊，试过多次都是一样，请问如何解决？2、同样在《凯1》中，在布兰登的家里找到一个苹果，它除了吃以外还有其它作用吗？

答：1、您提及的"试过多次都是一样"恐怕是指反复读取存档吧？其实第四块石头滚出托盘是游戏设计者特意安排的情节，此时您必须重新深入洞中，一定还能找到一块石头，这回再扔到托盘里就不会掉出来了。在洞中有一个地方叫"月之神坛"，用您提及的那块"月亮石"可以修复"月之神坛"。2、那个长了虫子的苹果（让主角吃了后就会发现里面有虫子）在游戏中没有其他作用。

zip工作室·牧童

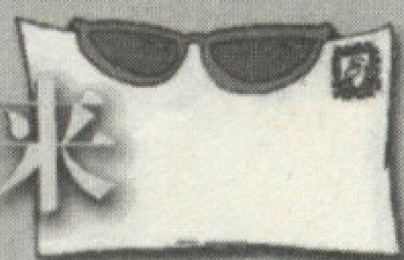
疑难求解

读者ruihua问：我玩《生化兵器》玩到去"伊甸海"找"寒玄元神"，却怎么也找不到。

读者ZKQC问：1、《模拟人生》里怎样到别人家访问？2、如何让人物按时去上班？3、我和一个女人友好度已达到最高，为什么我屡次求婚都不能成功？4、为什么我游戏的人物在吃完饭后不会自动清洗，而随处乱放，我已买了桌子。5、游泳池我老觉得太浅，能不能加深？

读者Yuleon问：我在玩《生化危机2》的时候遇到了一个难题,就是在女主角的第二个剧情中怎么也找不到那个打火机,没有它就拿不到红宝石,剧情就没法继续,不知道这个打火机放在什么地方？

读者Hellangle问：在玩《雷曼2》时，刚开始，下到瀑布下面吃完4个黄色的东东，到哪里能吃到第5个？还有如何才能到有两个大胖家伙的那块陆地上？





本期讨论题目：“Intel Vs AMD”

巨人与强者的较量，AMD在竞争中生存发展，当然还有不少前扑后继的第3者，看多了官方媒体的评论，现在让我们了解一下普通读者对此事的看法。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

江苏　Super Wolf：市场定位的较量——一个DIYER眼中的K7与PIII之战

最近，几乎所有的电脑杂志都用带感叹号的语句对最近的PIII涨价事件进行报道的同时，在自己的页面上印下了“相比之下AMD的K7系列中的主打产品k7-500那包含主板还低于3000元的价格极具亲和力”的句子，配合着这些报道，对K7与PIII的性能进行各种对比的文章也象雪片一样在我们这些DIYER的眼前飞扬着。我想再对这两种芯片进行性能的评价已经没有必要了，因为K7已经用无可争议的性能说服了所有人，下面我只想以一个有6年电脑龄的普通电脑爱好者的观点，来看一看这场较量背后的东西。

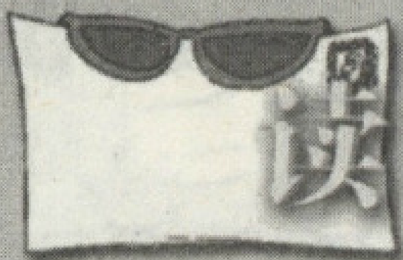
以我个人的观点，AMD这次的阶段性胜利不是K7性能的胜利，而是K7的市场定位的胜利。

从CPU还与主板焊在一起的286时代，Intel就一直是PC世界中的冠军，这点一直到现在AMD暂时占据市场优势的今天仍然没有丝毫的改变，Intel生产了绝大多数的PC芯片，拥有完整的产品体系、强大的研发与制造能力和雄厚的技术储备，这些依靠时间和绝对的资金优势积累起来的东西绝不是到今天还只有一条芯片生产线的AMD可以比拟的。在过去的十多年中，Intel Inside一直是PC拥有高性能的标志，这个标志所有，注意，是所有的用户心中树立了一个牢牢的形象：Intel生产的CPU的性能是一流的，Intel就是第一！直到K7大量推出之前，Computer Fans在谈论自己心中的“梦幻机器”（就是那种只考虑性能不考虑自己荷包中的银子的机器）时，总是以“N块Intel XXXXX”为开头的，拥有Intel制造的高性能CPU的渴望可以从近几年来的各种电脑杂志的无数文章的字里行间中体会到。然而，就在最近，这种几乎一致的口径有了巨大的变化，K7这个名字越来越频繁地被Computer Fans们放在梦幻机器的第一行中，慢慢地变成了标准、甚至是唯一的选择；电脑市场里，印着AMD字样的K7也一改K6-2系列喜欢躲躲闲闲的毛病，从角落里的柜台中走到了前台，向人们展示着自己骄人的性能。

AMD的这次胜利毫无疑问是很值得Intel学习的，最值得学习的，不是它有多了不起的性能（比K7强的芯片多的是，IBM的超级计算机芯片在200MHZ主频下就可以取得数倍于K7的浮点性能），而是它有着非常恰当的市场定位。

就国内市场而言，购买电脑的人主要有两类：懂电脑的和不懂电脑的。这话乍听是废话，但细细想想，这两种人之间的确有着非常密切的联系。想想我们自己熟悉电脑的过程吧，刚刚接触第一台电脑时对软件的那种茫然，第一次决心购买电脑时对硬件的那种无知，想必每个Computer Fan都还记忆犹新。对一个完全不懂电脑的人来说，在购买电脑时，一个懂行的人的意见往往是起着决定性的作用的。那么，懂行人的意见是什么呢？在K7之前，AMD制造的芯片，例如K5，K6，K6-2，在Computer Fans们的心中，总是摆脱不了“低性能、高性价比”的影子，而这个影子对一个喜爱电脑的FAN来说意味着什么呢？是向来都很需要浮点性能的游戏中相对更加严重的帧，是3D绘图中长得让人难以忍受的等待，是用Photoshop渲染效果时可以“去喝杯茶、然后睡一会”的间隔，这对于把自己的机器当成生命一部分的电脑爱好者们来说，对于一个把自己的电脑当成谋生的工具的人来说，就象自己身上一个令自己无法忍受的缺陷。那当自己需要更新升级自己的电脑时，或者当一个对电脑一窍不通的亲友向他（或她）询问，买什么电脑，或全权委托他攒出一台XXXX元以内的机器时，他会怎么选择，他难道会宁可让自己继续忍受这种生理缺陷一样的折磨或者冒着让自己日后被人埋怨的危险去选AMD的片子吗？至少我是不会的。

K7的出现改变了这一切，AMD公司改变了长久以来自己的市场定位，把K7设计成了主要面对高端用户和电脑发烧友这个特殊、不大，却最对电脑市场有影响力的群体的具有极高性能的芯片。这是招险招，但事实已经说明了这是招高招！受到这个用户群体的认可，K7悄悄地成为了电脑爱好者们的首选品牌，如果它能在这个位子上再坐上一段不长的时间，它毫无疑问也会成为那些对电脑并不了解的普通消费者们的选择。不仅如此，这次成功的市场定位也改变了AMD长期以来在性能方面那种让人“底气不足”的感觉，也



结束AMD前段时间由于K6-2/K6-3的滞销被压得喘不过气的局面，给了这个一直与Intel艰苦对抗的公司巨大的市场回旋余地，为今后PC的CPU世界能继续在竞争中取得进步奠定了基础。

不管如何，K7相对于过去AMD系列的芯片已经取得巨大的市场进步，给长期以来Intel一家占据大部分市场的局面带来了改观，给我们这些普通的消费者带来了实实在在的好处，真心希望这种局面能继续下去，让我们能在不久的明天在市场竞争中，看到性能更高、价格更低的“芯”！

金眼妖瞳：世纪之交的CPU大战中我的个人立场

INTEL 与 AMD 之争由来以久。INTEL 386DX VS AMD 386DX，INTEL 486DX VS AMD 486DX、AMD 5X86，INTEL PENTIUM/MMX VS AMD K5/K6，INTEL PENTIUM-2 VS AMD K6-2，INTEL PENTIUM-3 VS AMD K6-3，INTEL COPPERMINE VS AMD K7。

不过，哈哈，我个人认为，好象.....从技术上看，INTEL 全输了（啊！！INTEL 别告我）386：INTEL 最多到 33，AMD 到 40，486：INTEL 再快，也比不上 AMD 在 486 主板上的 5X86。PENTIUM：INTEL 与 K5 相当。PENTIUM-2：哈哈，我看也不如 K6-2。说道 K6-2 很多人会把它同 Celeron 相比，说是价格差不多，K6-2 的浮点运算差，其它略好于 Celeron。其实，若是跟 PENTIUM-2 比呢？也是 K6-2 的浮点运算差，其它略好于PENTIUM-2。只不过因为 P2 的价格比K6-2 高多了，维护 INTEL 的人不好意思拿它跟 K6-2 比了。至于 P3，有人要说“怎么只跟 K6-3比？”我看还不如 K6-3。K6-3 256KB 全速缓存，P3 除了浮点，其它都差远了。COPPERMINE 我没看过，不发表议论。

有人问我，P3 和 K7 哪个好，我说 286 和 486 哪个好？486价格的286，和286价格的486，哪个好？

每当听到电视里 INTEL 做广告的音乐，我总是很不舒服，这也许是 INTEL 那么贵技术又不如 AMD 却能保持市场占有率的原因。我总是想：不知又有多少人要上当了。

我实在是看不惯 INTEL 这样作了标准就漫天要价，还大言不惭的做法。于是 自从1994年我买电脑起，就站在 AMD 一边。哈哈，那时我是 AMD 386DX-40，主板上有 128KB 一级缓存（386芯片没有缓存），运行速度快于大伯的 INTEL 486DX2-66，启动 WINDOWS 3.2 只要 18 秒。1997年，升级电脑，我是 AMD K5。哈哈，620元的 K5-133，不比1200元的 P133 差。1999年，又要升级，当然是准备买 K6-2，可不巧，突然 INTEL C300A 降价，只得按老爸的意思，买 C300A。

那时我一心希望，有一天 AMD 能打倒 INTEL。可是现在一想：其实 AMD 又何尝不想象 INTEL 那样呢？若 INTEL 被打倒，AMD 一样要建立一个新的标准，一样大言不惭，一样漫天要价，不可能建立公平的秩序——这是垄断组织的本质。

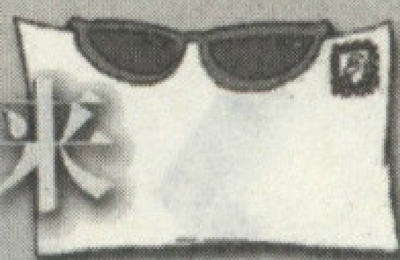
现在，我不希望任何一方占上风，还是不相上下，多来几次价格大战，对我们用户来说实惠一些。

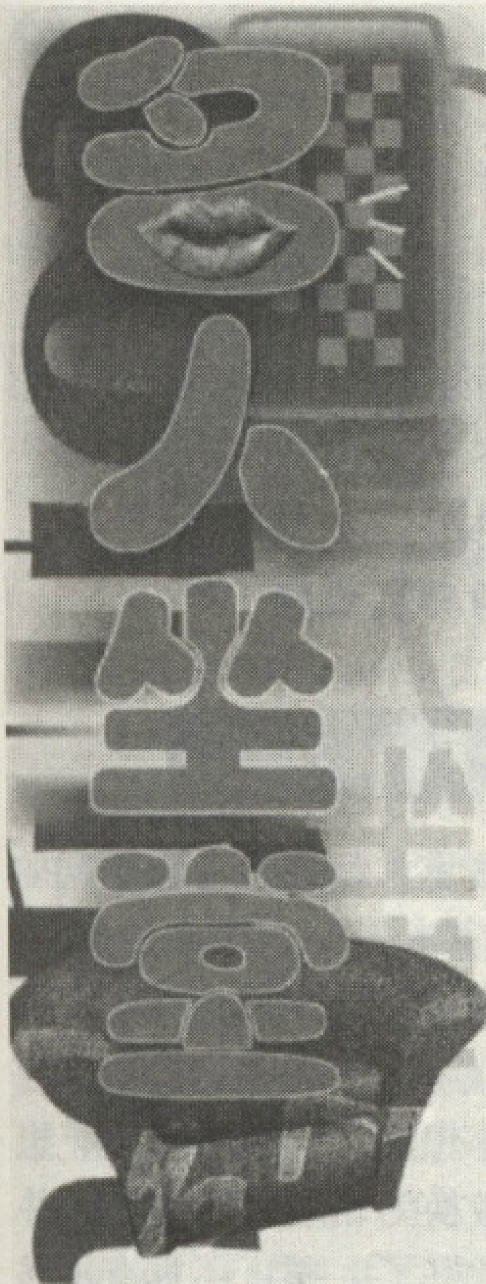
读者 Joe-z：其实，说到芯片大战，不由让我们喜笑颜开，强强竞争，拼个你死我活，最后受益的还是我们消费者。但这次，我认为“战斗”并不激烈。Intel的P3无论是性能，还是价钱，都略逊色于Amd的K7。Intel从P1到P2的飞跃，使公司的名声大作，效益直线上升。K7问世那几天，不仅是我们，连Intel自己都目瞪口呆，为了与之一较高下，便将P2加强型芯片灌上P3的名字，随后大力发布新闻，以确保自己的名声。而P3和P2的区别也不大，它并不是P3，只是P2+。目前在开发的64位的芯片P4,其实就是原计划发行的P3。所以我认为，现在并不是Intel VS Amd。Intel 一直在被Amd牵着走，甚至到了打乱公司计划的程度。K7强于P3，现阶段，Amd占据上风，不可小视，Intel要赶上Amd，我看只有在1Ghz的芯片上论论高下，那时究竟谁胜谁负，请听下回分解。

读者 助手：最好两者不断竞争，降价再降价！但CPU的接口什么时候才能统一啊，难道以后MAC、INTEL、AMD三足鼎立？各自发展？我现在都不知改升级什么好了，买个MAC算了，没这么多事儿，现在CPU频率越来越高，但相应的技术却屡屡出现问题，我现在的K7M板子就有些问题..555...我的AGP插槽...

读者 陛下：应该有第三者出现了……最开始我关注INTER是因为他领先的技术，后来我关注AMD是因为他的弱小，现在我关注他们俩是因为他们俩的平衡，不过两极的平衡是很脆弱的，如果没猜错，很快应该有第三者出现了……

下月讨论题目：**“电脑游戏厅”**——1月份的大众软件CD手册刊载了一篇文章《小议“电脑游戏厅”》，有些读者认为文中观点有些偏激，不管怎样“电脑游戏厅”已事实存在了多年，现以此为题请大家发表高论。请大家发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。（关于本题目的讨论发言将在2000年第6、7期杂志上刊登）





读者：我非常关心《仙剑2》是否已经制作完成，如制作完成何时推出，若没有完成，还需多长时间？

答：《仙剑2》已经在规划，预计在2001年上市。

读者：现在计算机最火的就是"网络"，是否想过在你们所制作的游戏中添加"网络"功能？

答：事实上我们已经有计划成立新的部门，专门负责开发多人RPG网络游戏，预计在2001年推出。

读者：请问姚先生，"狂徒"小组下一步要做什么？

答：摇摇杯及大富翁五代（网络版），以及上述两款游戏的技术支援。

读者：请问姚先生是怎样走上游戏制作这条道路的，会以此为终身职业吗？

答：在学校尚未毕业就开始尝试自己写游戏，当时也没人教，也没有人可以问，也没想过是否能当作职业谋生，完全凭着一股莫名的执着而写游戏。学生时代曾参加计算机程序设计比赛，获得全台湾专科乙组第一名，用奖金买下人生第一部计算机。毕业后立刻带着写好的作品寻找游戏公司，蒙大宇公司李总经理看得起，愿意买下大富翁一代，这是我第一套上市的作品。幸运的，这套游戏的市场反应很好，玩家的反应很热烈，使我内心受到无比的鼓舞，从那时候就注定要和游戏创作结下一辈子的不解之缘了。

读者：《仙剑奇侠传》可谓经典中的经典，您认为过去大陆未创作出如此受欢迎的游戏原因何在，以现有水平是否能制作出这样好的游戏？

答：大陆地区人才众多，在游戏市场的未来潜力是非常大的，只是起步晚，经验不足。在台湾这一代的年轻人从小接受电视游乐器与计算机游戏的耳濡目染，有许多人从小就对游戏有浓厚的兴趣，加上计算机教育的普及，因此培养出一批游戏创作的尖兵。美日等国先进的游戏，也激发台湾许多年轻人不服输，誓言要迎头赶上的心理。

我尚未到过大陆，坦白说对此地情况并不是很了解，但是我相信同样都是炎黄子孙，只要大家契而不舍的努力，吸收外来的技术与经验，假以时日，大陆在这方面的成就也应该可以逐渐追赶上国际的水准。如果有机会，我愿意协助大陆的年轻人，我相信以大陆优秀的人才结合台湾的经验，一定可以做出很好的作品。

读者：请问您对国内的游戏制作小组有何想法，他们与贵小组和国外的制作公司、游戏制作小组有何差距，如技术与运行方式等方面。

答：我尚未到过大陆，因此还不了解。但是今年内我打算到大陆拜访一些制作小组，多多了解。

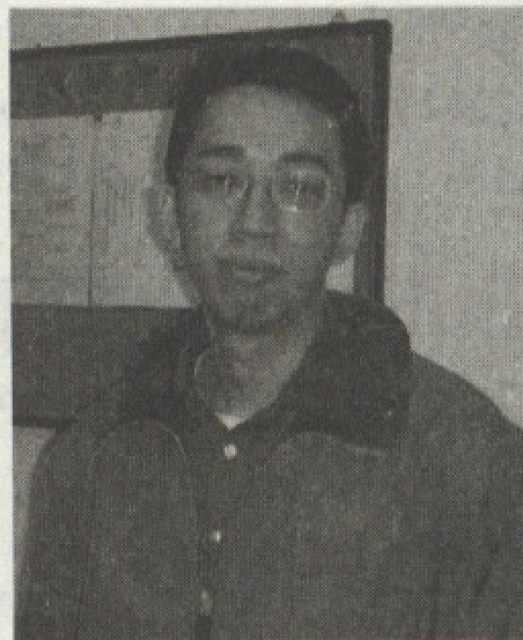
读者：现在的游戏类型很多，有人认为某些类型会最终同其他类型结合在一起，如即时战略现在掺予了角色扮演，您对此有何看法，您认为将来几年的主流游戏类型是什么？网络是否是所有游戏最后的终结？

答：游戏也是一种商品，随着科技的演进与人们习惯的改变而使得一些新的类型兴起，一些则步入没落。我观察走下坡最明显的是冒险类与益智动作类游戏，而单机版的角色扮演游戏也已走过了成熟期，即将迈入下坡。

游戏创意的变化其实蛮难跳出一个既定的范围，可以称为革命性的创意其实是极少数，往往几年才有一种新型态的游戏出现，然后一堆厂商抢着抄，推出类似的游戏。在没有突破性的创意出现之前，「融合」是一种创造新变化的唯一方法，例如仿真加角色扮演，角色扮演加动作加冒险，实时战略加仿真策略等，这样也能带给玩家新的感觉，只是材料不改的情况下调配方式变来变去终究会有变不出新花样的窘境，因此融合只能当提高游戏产品价值的手段，而非创作者的最终目的。

我想未来几年会流行的游戏类型多半离不开网络吧，因为人类毕竟是群体的生物，个人获得的成就感很难比得上从团体中获得的。过去计算机游戏使得年轻人独自关在房间，从挑战计算机获得乐趣，人与人的互动机会反而变少了，这是计算机游戏带给社会的负面影响。但是网络游戏却使得人与人之间不受距离的阻隔，比起没有计算机的时代更能促进人与人之间的交流，这对下一代年轻人的人格养成是很重要的。所以我认为网络游戏将会大流行，因为它满足了人性的正面需求。

姚壮宪：



1969年出生于风光明媚的台湾省莲花县。

1989年完成第一套游戏(一款横向射击游戏)，可是没有被发售。

1990年毕业于台北工专。

1990年完成大富翁一代并卖给大宇发行。

1990年至1991年完成拂晓攻击、欢乐麻将..等二款游戏作品。

1991年至1993年服兵役2年。

1993年8月退伍，次年一月完成大富翁二代。

1994年整合四个工作小组成立狂徒创作群。

1996年7月完成仙剑奇侠传。

1997年1月完成大富翁三代。

1997年8月完成仙剑奇侠传Win95版。

1998年1月完成仙剑奇侠传SagaSaturn版。

1998年10月完成大富翁四代。

1999年3月出任大宇研发部副理，整合研发部门。

下期预告：**丁磊**，中国网络杰出人物，网易总裁，首创163、263等数字化域名。大家对身边的传奇是不是有很多问题，请快快来信，E-mail:reader@popsoft.com.cn





新手学堂

1.留住美好的瞬间（其它类）

http://learn.popsoft.com.cn/oth/boy04.htm

……

所谓抓图。就是把电脑的整个屏幕或者屏幕的一部分截取下来,保存为图像文件格式。这样你就能用诸如Acdsee的看图工具欣赏图片，用诸如Photo Shop的图像编辑工具编辑图片。玩电脑有些年头的人应该没有不知道HyperSnap的鼎鼎大名的。HyperSnap以其强大的功能和简单易学的操作闻名于世(好像有一点夸张)。作为一个超强的抓图工具，HyperSnap不但具有抓取整个屏幕、活动窗口、矩形区域、滚动的网页等多种抓图方式，还可以抓取运行在DirectX/D3D或GILDE模式下的游戏，影碟甚至DVD影像的画面。能够自动卷页的供你一次抓取长文件屏幕。支持BMP，GIF，JPG，PCX，PNG，PSD等超过20中图形格式，并可以设定图像像素，转换图像存储格式。你能想到的抓图方式 HyperSnap基本上都具备了。这么好的工具岂能一个人独享，下面就由小弟将它的用法细细道来……

2.我的完全Windows98解决方案（系统类）

http://learn.popsoft.com.cn/sys/boy02.htm

……

而且Windows9x的Bug巨多，虽然从第一版的Windows95到目前国内流行的Windows98 SE，大量的BUG不断被发现并修补（打补丁），但在修补旧BUG的同时，又制造出了许多新的BUG，这就像一件很华丽的新衣服上到处是新打的补丁，不伦不类，既像叫花子，又像达官贵人，与许多短小精悍但功能强大的软件相比，又好像、好像我国某些政……好像一个虚胖的巨人。这可能与那个又小又软的公司的一贯作风有关，因为大家都知道，他们出的软件BUG最多，里面的垃圾（无用的东东）也最多，那么我们为什么还要使用它呢？因为我们别无选择，至少在目前是这样。……

3.随心所欲的汉字输入法“万能码”（其它类）

http://learn.popsoft.com.cn/oth/boy03.htm

众所周知，目前汉字输入法的种类非常繁多，全拼、双拼、自然码、微软拼音输入法、五笔字型、郑码、表形码、英文输入法等等，他们各有特点、各有侧重，都拥有各自不同的用户群。相应的，不同用户都会在计算机中安装不同的输入法，然后使用时再在这些输入法之间进行切换，操作并不太方便。此时有些用户不禁会想，要是可以将所有的汉字输入法融合在一起，我们想输拼音就输入拼音、想输五笔就输五笔、想输英文就输英文，系统都能自动将其转换为相应的汉字编码并输入有关汉字，而无须用户进行切换就好了。嘿！还真有这样的输入法，万能码可满足你的这一要求！顾名思义，万能码就是一种融合多种现有输入法的全能汉字输入法，它克服了现有技术的缺点，实现了同时在一种输入法中为汉字定义多种不同编码，用户可用这些多种不同编码同时输入同一个汉字，真正实现了"你会打拼音就打拼音、会英语就打英语、不会拼音不会英语就打笔画、还有拼音加笔画、五笔字型，你想什么就有什么，你想到什么就打什么，无需转换，一学就会，终生享用的目的，从而极大的方便了用户的使用……

4.双飞燕2D鼠标真伪包装鉴别法（其它类）

http://learn.popsoft.com.cn/oth/boy01.htm

前几日随机购的鼠标失灵，遂决定买个新的。因在微型计算机上看见双飞燕2D鼠标物美价廉，到电子市场后就直接奔其而去，谁知问了3家都只卖18元/只，而1个挂A4TECH代理的摊位却开价22元/只，我当时就问：“别人只卖18元，为何你这儿卖22？”摊主不答，却取出2个盒装双飞燕2D鼠标，说：“我这儿是双飞燕鼠标代理，保证是真货，你要是不信先看看这两个鼠标哪个是真的。”我拿来看了半天，虽看出一些不同之处，但却看不出谁是真的，只好谦虚一下：“你给我说说看。”摊主听了，不无得意的说：“市场卖的全是假货（有些夸张），只有我这是真货，装机的人知道，前两天某某还打电话问我真的双飞燕2D到了没有……（此处省去王婆卖瓜词若干）……

5.优秀的系统清理工具SafeClean（系统类）

http://learn.popsoft.com.cn/sys/safeclean.htm

大家都知道，Windows98在运行过程中总会生成一些临时文件，如BAK、OLD、TMP文件以及浏览器的CACHE文件、零字节文件、TEMP文件夹等，它们往往会占用大量的磁盘空间，加剧了磁盘空间紧张的局势，并降低了系统性能，从“环

保”的角度出发，我们必须采用适当的方法快速高效的清除这些磁盘“垃圾”。对此，有些用户采用了手工搜索的办法，操作比较麻烦，效果又不够理想；而某些专业磁盘“垃圾”搜索软件（包括Windows 98自带的磁盘清理程序）又都存在着搜索范围太窄、界面不够友好等缺点，不能完全满足用户的需要。我们到底该怎么办呢？别着急，环保卫士SafeClean 2.0可为我们排忧解难……

6.关好你的"窗户"（系统类）

http://learn.popsoft.com.cn/sys/ghndch.htm

……可是不管是微软公司把它吹得天价响还是铺天盖地的广告宣传等等，这个视窗真的是一种太不够安全的系统。小弟在这里谈这个实在是深有感触而发，只想把一些我的经验、教训在这儿和大家一起来探讨，但愿各位在看完本文之后能够明白如何做到使自己电脑上的个人信息、隐私文件、等等一系列能够保护得更好一些。鉴于在网络时代高速发展的今天，要让自己的电脑安全到不被外人攻击可以说是并不很容易做到的一件事。说到这，有人就要说了：我如果不上网的话，那不就没有事了。错！并不是一定要上网别人才能窃取到你机器上的那些东东，换句话说有时完全可以不通过任何的软件来帮忙就能被别人得逞。……

7.DirectX降级妙法（其它类）

http://learn.popsoft.com.cn/oth/directx7jjmf.htm

Microsoft新出了DirectX7.0，作为游戏发烧友的我自然迫不及待的下载安装并进行游戏（可是……）。

“咦！怎么搞的，为什么这个Game不能运行，刚才玩儿还好着呢，不会是病毒吧！？”我带着几分莫名其妙，开始了对硬盘的大举搜索。可是10分钟后报告的“Found 0 Virus”否定了病毒猜测论；“那么是磁盘受损？用ScanDisk查查！”这次倒是只用了10余秒，可惜结论是“没有找到任何错误”；“会不会是游戏文件损坏，重装一遍试试”，虽然自知这种原因不大可能，还是无可奈何的删除再重装，结果不说也知道：瞎折腾……

【新闻直击】NEWS.POPSOFT.COM.CN
【游戏家园】GAME.POPSOFT.COM.CN
【软件长廊】SOFT.POPSOFT.COM.CN
【硬件周边】HARD.POPSOFT.COM.CN
【新手学堂】LEARN.POPSOFT.COM.CN
【晶合后院】CLUB.POPSOFT.COM.CN
【线上媒体】MAG.POPSOFT.COM.CN
【开阔地带】HOTLINK.POPSOFT.COM.CN
【精品橱窗】BOOK.POPSOFT.COM.CN
【TOP TEN】TOPTEN.POPSOFT.COM.CN
网管：webmaster@popsoft.com.cn
大内总管：clubmaster@popsoft.com.cn

第五届大众软件奖系列活动之二

雷曼Ⅱ系列活动
《大众软件》“雷曼”3D动画设计比赛
结果公布

《大众软件》“雷曼”3D动画设计比赛已圆满结束，参赛作品均为彩色3D动画作品，使用软件主要为3DMAX，另外还有MAYA 2.5、PREMIERE5.1、VIDEOPOST等，经过编辑部仔细评选，有4位作者获奖，现公布如下：

一等奖

辽宁 董睿

法国进口Guillemot扫描仪一台





二等奖

广东 康忠 湖北 袁涛 北京 张洋

《雷曼Ⅱ》和《麻烦大了》各一套 雷曼时尚运动背包一个



东方快车 大家都升级

典藏版

英中翻译，再创新高
最新高品质S-speed翻译引擎，兼顾速度与质量无论是文章、软件、网页还是菜单、帮助都可瞬间做出高质量翻译。

日中翻译，历史突破
国内第一套通用型日中翻译系统，支持网页、文章等多种翻译对象，遨游日文世界更加轻松写意。

中英翻译，国内领先
国家863计划汉英翻译评测第一名，核心纳入大型国际合作项目NUL工程；一流的软件、一流的翻译品质。

软件翻译，双重解决
动态汉化，99%以上的常用英文软件；
永久汉化，可将英文软件转成脱离汉化环境运行的中文软件。

内码显示，转化国际化
全面支持中、日、韩三国八种文字编码，自动识别、平滑转化。

词汇学习，有声有色
由著名新东方语言培训学校开发，权威认证、信誉保证最新语音版单词学习系统，英文学习变得有声有色。

海量汉化包，保证软件汉化
汉化包剧增至750个；涵盖各类英文软件。

新一代多功能电子词典——世纪词王
中英、英中、英英多向字典查词，字词发音；丰富例句着眼实际，便利应用；辅助写作智能输入提示、自动语法检查；聊天助理资料详尽、点指输入、中英对照。

超级赠送
新时代强力输入法《万能码输入法》；
首次面市超强游戏修改、汉化工具《东方不败II》；
卓越的专业翻译平台《雅信CAT 2.0》简版。

典藏版(双盘)

零售价~~260~~元
优惠价160元
升级价38元

升级办法

所有翻译软件用户凭信誉卡升级

功能模块		典藏版	世纪版
东方快译		√	√
东方快译For DOS		√	√
全内码转换		√	√
全文翻译系统		√	√
网页翻译系统		√	√
永久汉化系统		√	√
24个专业词库		√	√
500个汉化包		√	√
背单词、阅读练习		√	√
东方快典		√	√
汉英翻译系统		√	
日文翻译系统		√	
辅助写作		√	
聊天助理		√	
词库维护系统		√	
世纪词王		√	
送	游戏工具	√	√
	中国网络城	√	√
	万能码输入法	√	√
	雅信CAT 2.0简版	√	√

网络工具之神 东方网神



实达软件 实达铭泰 地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层 邮编：100086
电话：010-62501955 传真：62501718 网址：www.sunv.com

你相信吗？用东方之王上网不用浏览器，更能囊括天下网络精髓

消费者的贴心人
东方购物王

购物前查一查，同类的比一比，不同的对一对；
好产品越来越多，好消息总是最新；
好东东我来推荐，让您天天都省钱。

商品快速搜索　智能价格比较
热门商品推荐　专业网站支持

象商场购物一样方便

买家卖家都是赢家
东方拍卖王

想买的便宜，卖的贵吗？老是盯着看可不行，不如定个底价，让电脑累去吧！
买房子，买汽车，旁人买的我都买；
卖旧货，卖古玩，有用没用我都卖。

竞拍品快速搜索　人性化智能竞拍
一手货惊人便宜　二手货又有出路

象使用家电一样简单

自己做网页更好！
东方网页王

谁不想做个性化的主页，谁不想有个人空间；
可是制作太烦，空间太少，申请太难。
现在让我们来吧，我们给您最简单的制作方式、最精彩的主页，最充裕的空间，您满意吗？

二十个专业模板　300兆网页素材
多页面快速生成　网页自动上传

象搭积木一样容易



实达软件 **北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司**

地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层　邮编：100086 电话：010-62501955　传真：62501718　网址：www.sunv.com



洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

欢迎访问：www.HongEn.com

《开天辟地II》、《万事无忧II》、《畅通无阻》三部曲之

开天辟地II

几天学会电脑

荣获10项大奖

送 中国第一套全三维即时战略游戏

《自由与荣耀》

即刻参加“365Apitiva大馅饼”行动，赢取IBM PentiumIII电脑！

欢迎访问金洪恩战网：
http://game.goldhuman.com

特惠装 *仅售*125元/套 配套教材



用途 让一个从未接触过电脑的人在几天之内掌握电脑，并学会社会上许多流行软件的使用方法，几日内学到他人一两年才能学到的知识。

内容 包括Win 95/98、DOS、Word97、Excel97、PowerPoint97、WPS97、PhotoShop、Cakewalk、数据库FoxPro、编程软件VB、Netscape、IE4、制作主页FrontPage等软件讲解，以及Internet网络知识、多媒体知识等，常用中文输入法介绍及众多实用的共享软件，游戏的介绍、玩法和秘技，最后还提供大量的电脑软硬件及网络技巧及信息资料。另外，章节之间还有大量测试及练习题，同时引人入胜的“足球游戏”以及“运指如飞”会令您欢乐开怀。

特点 全程交互、全程语音、配以大量动画讲解，耐心细致、形象生动、深入浅出，比原《开天辟地》制作更加精良细致，内容更加全面，她与各种应用软件可以同时运行，边学边练。

效果 《开天辟地》已让中国千百万百姓大众学会电脑，有口皆碑。

服务中心:010-62634069/70 365热线:13901358406/13801164741 邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 (100084) E-mail:hongen@hongen.com

武汉服务部：027-87653919/13607137934 广州服务部：020-38802184/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701744727
深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：022-8224976/13700236137 云南玉溪“红塔一洪恩”电脑科教城：0877-2057845

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

键盘、鼠标、游戏伴侣 一个都不能少

举个例子

一架米格—29
停在空军基地上，我拿起麦克风，严肃的发出命令：“起飞”！…… 螺旋桨轰鸣启动，足够的加速度使飞机昂首而起…… 我继续发出命令：“座舱”、“单项任务”、“二号方案”“导航点”…飞机在我的指挥下，正集中飞行！ ……发现敌机……“切换武器”我果断的发出战斗命令：“发射导弹” ……轰！……

功能强大

它不仅可以控制飞行游戏，也可以控制RPG、格斗、战略等各种类型的游戏；不管游戏的版本是中文、英文，还是日文。
不仅仅是只能控制游戏，还可以做到控制几乎所有的Windows应用软件，甚至更多、更多…… 由于涉及到词汇范围精确，普通话不标准照样能玩！
我是游戏迷，我一定要安装它这样玩游戏，爽！

雅达人人语音·游戏伴侣

隆重上市

正式零售价180元

当前促销价 **48元**

"游戏伴侣"，让你这样玩游戏

北京连邦总部	62525338	西安辉煌总部	5529833
北京正普总部	82615801	电脑报软件部	63620624
北京星仁总部	62559731	北京圣比尔	62527962
北京鸿达总部	82612583	北京兴四方	62622923

广州太平洋	87575519	太原圣比尔	4070319
[illegible]连邦	7811693	文山黑马	2134180
洛阳连邦	4210385	乌鲁木齐正普	2813873
沈阳连邦	23921186	郑州[illegible]	6232811
长春连邦	5635251	海口连邦	8540137
抚顺华象	7700688	武汉圣比尔	87869386
南京连邦	3364289	天津亚强	25820603
杭州连邦	8853577	[illegible]	3539231

网上专卖 8848.net hoyodo.com soyou.com

北京雅达伟业计算机软件开发有限公司
TEL:010 63510103/63582092 13601069672(传真)
北京市宣武区虎坊路11号341 邮编:100052

先用为快！请踊跃到当地各大软件专卖店咨询购买，观看多媒体演示

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

欢迎访问：www.HongEn.com

得心应手

开天辟地学 OFFICE2000+WPS2000

信息时代，电子商务正悄悄影响着人类的生活，家庭办公如火如荼；洪恩软件新世纪开篇力作《得心应手办公商务2000》，教您熟练使用目前世界上最新的中文办公软件，内容博大精深，极其丰富，全套共分为8张光盘，对各种办公软件的全部功能进行了详尽论述，尤其对办公软件2000系列的新增功能进行了细致地讲解。



不仅含有 Office 总论，而且还挑选了教师、文秘、经理、财务、家庭、工程、出版等七大典型行业，总结了办公软件在这些行业的主要应用。

三部曲——讲解、练习、实战

讲解：深入浅出的对话讲解，自动演示和手动操作并用，解决初学者入门的困惑；

练习：交互性强，可随时切换到您的系统；课后配有习题，打开光盘上提供的示例文件，根据所给提示一步一步就可完成一次完整的练习；

实战：当您成功地完成一次从前认为极其复杂、难以实现的工作时，您将惊奇地发现"这一点儿也不难"。

独具功能——提高您的职业竞争力

挑选典型行业，总结了办公软件在这些行业的主要应用，并依据行业特点详细讲述许多实例制作的过程，您完全可以模仿甚至直接套用这些实例完成类似的工作。

实例教程总结

- 教师篇（辛勤园丁）
- 文秘篇（潇洒白领）
- 经理篇（运筹帷幄）
- 财务篇（精打细算）
- 家庭篇（我爱我家）
- 工程篇（设计精英）
- 出版篇（神来之笔）

1. 全面学习并掌握 Word2000
2. 全面学习并掌握 Excel2000
3. 全面学习并掌握 PowerPoint2000
4. 全面学习并掌握 Outlook2000
5. 全面学习并掌握 FrontPage2000
6. 全面学习并掌握 Access2000
7. 全面学习并掌握 WPS2000
8. 资料篇
   Office 总论
   办公实例教程

隆重上市!

8CD 建议零售价148元 赠大16开精美教材

服务中心:010-62634069/70 365热线:13901358406/13801164741 邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 （100084）E-mail:hongen@hongen.com

武汉服务部：027-87653919/13607137934 广州服务部：020-38802184/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701744727

深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：022-8224976/13700236137 云南玉溪"红塔一洪恩"电脑科教城：0877-2057845

北京金洪恩电脑有限公司开发制作　　清华大学出版社出版

大手 BIGHAND 游戏玩家的秘密武器

——大手智能可编辑手柄 BH-300

新工具　新功能　新玩法

※支持所有游戏(纯鼠标游戏除外)，包括不支持普通手柄游戏。

※独特设计的换档功能使可编辑状态下按键由十二增至二十二。

※每键均可设置组合功能，每个组合支持多达三十二个动作。

※可任意调节组合键间隔时间与延迟时间，从1毫秒至1分钟以上。

※两种工作模式，既可作为可编辑手柄，也可做普通模拟手柄使用。

经销商

沈阳：23887379
济南：6413413
昆明：5176880
福州：3350081
重庆：68637487
石家庄：7038612

各地连邦、正普、赛乐氏、广州商软软件联销店

8848网上直销 www.8848.net

邮购地址：北京海淀区白石桥路40号开源写字楼北京贝翰德电脑技术有限公司 郭小姐（收）
电话：（010）62189071/62189072　传真：（010）62189047　邮编：100081

大手提供新功能　助您轻松成高手

北京晶合顺达计算机公司1998年成立的OEM部同国内外硬、软件厂商一直保持着紧密联系，由于我们具有的广泛密集的销售渠道和对软件产品信息的及时了解，不仅能为整机及外设产品定制出完美的导航软件及提供各式各样满足客户要求的软件及软件包。我们成功地同IBM、联想、海尔、实达、普天、东海、长城、厦华三宝等国内外知名的电脑厂家及万利达VCD、漫步者音箱、冲击波音箱等外设厂商进行了愉快地合作。期待您的联络与合作，我们在不断努力，我们在不断发展……

特别推荐OEM硬件捆绑精品如下：

软件名称	类型	数量
轩辕剑3	角色扮演	4CD
我行我速3.0	图型处理	1CD
明星志愿2	养成类	2CD
英语步步高	英语学习	1CD
平原惊雷	桌面射击类	1CD
开天辟地II	电脑学习	4CD
MP3音乐	音乐欣赏	1CD
小游戏（近六百个）	多种类型	1CD

北京晶合顺达计算机有限责任公司 OEM 部
办公地址：北京海淀区小南庄怡秀园1号三层
通讯地址：北京苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
Tel:（010）82634108　82634106
Fax:（010）82634088
E-mail: oem@china.com



晶合連鎖



*UO是什么？*你永远别打算从一个骨灰级UO玩家的嘴里得到这个答案。他们会从电脑前抬起头来，然后回答你："UO？UO是什么？UO就是@$#￥%……（此处略去36740字）……我还是喜欢吃饺子，因为饺子比饼好吃。不过我昨天吃的是米饭。"

问10次，就保你得到10次同样的答案。他们的心智基本已经丧失。他们只在乎UO里的生存状态，而对现实世界的表达能力可以忽略为0。

UO是什么？让我们作一个简陋的调查。

某网络公司网管中心，软件工程师杨某："UO？喔，那是我多年来的梦想！当时只闻其声，不见其'人'。从一听说MUD起就知道它了。曾见过UO的专题网站，当时拨号上网，没有条件接触。听说它有一个非常大的客户端……什么？你已经玩过了？流氓！"

某合资公司，微软工程师证书获得者刘某："UO？UO你都不知道？网络创世纪，多有名啊，那个……什么呀？我？没玩过。"

某著名体育服装公司，销售分析于某："UO？什么UO？没听说过。是不是泥巴？我的MODEM最近坏了。"

北京动物园，热带动物馆，猩猩甲："……………………………？"

看来要了解UO并不是件简单事，有必要静下心来从头说起。要了解UO首先要知道什么是MUD。MUD是英文Multiple UserDimension、Multiple User Dungeon或MultipleUser Dialogue的缩写，可以译作多人世界、多人地下城或多人对话，俗称"泥巴"。它与其它电脑游戏最大的区别是，你所面对的将不再是计算机制造的只有简单指令反射的对手，而是活生生的人！他的个性、品质、心态和价值观将全部反映到游戏当中并影响着游戏的发展。而你将与他们展开精神上的较量……

UO的全称是UTIMA ON-LINE（网络创世纪），是一款基于老牌RPG《创世纪》（UTIMA）系列的只支持网络游戏的图形MUD。它与DIABLO和FALLOUT2有着相同的界面视角。说起它的背景，就不能不提到那个自封为LORD BRITISH的三流冒牌家伙：RICHARD GARRIOTT。此人对欧洲古代文化简直着了迷啦！他蓄着蹩脚的黄色胡须，参加中世纪爱好者协会，在自己隐居的古堡里私藏着不知从哪儿搞来的文物。早在APPLE Ⅱ时代（20余年前）他就开发了第一个游戏：Akalabeth，从此将纸上角色扮演游戏的准则移植到电脑游戏中并将其发扬光大。1980年，他又开发了改变游戏历史的《创世纪》（Ultima）。这不仅仅是一个游戏，这是一笔无限财富——《创世纪》系列和它的大不列颠世界（Britannia universe）带动了难以数计的周边产品的诞生，包括卡通、漫画、小说和唱片；这是一种社会体制——它从此改变了无数人的生活和思维方式！

RICHARD GARRIOTT在他的这一游戏系列里，精心斥候了基于基督教义和骑士精神的八大美德：谦卑Humility、正直Honesty、怜悯Compassion、英勇Valor、公正Justice、牺牲Sacrifice、荣誉Honor、灵魂Spirituality。虽然这一切听起来不过是一种更高层次的广告包装，但它同时也是野心勃勃的预言：游戏，总有一天，将不再是"游戏"！



《创世纪》系列目前已经开发到第九集：Ultima：Ascension。你还可以在软件商店角落里堆放的20元过期正版软件中见到《创世纪》合集（创世纪1-8）。

UO并不是最早的和唯一的图形MUD，象《永恒的

使命》（EverQuest）、《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）也有自己的玩家。但是UO系列无疑是目前最完善的。UO目前有3个版本，分别是UO:the Shattered Legacy、UO：the 2ND AGE、UO：Renaissance。其中后者是即将发售的。这三者的世界是共通的。在UO以前的MUD游戏，都是经由服务器端来传送画面资料，由于线路传输速度，而只能以文字的方式显示，大大降低了游戏的真实感。然而，在BRITANIA大陆上，这一切都成为了过去。

EA旗下的Origin工作室提交报告说UO最近的注册玩家总数达到150,000人，这意味着虚拟世界Britannia拥有150,000真实的人口！自1997年发布以来，UO在世界上的每一个时区都拥有用户，遍布全球115个国家，甚至包括哈萨克地区，根据Origin工作室的调查，在南极洲大陆科学考察站上的一些科学家也参与了这个游戏！约莫超过50%的玩家每天都登陆UO，平均每个玩家一周在线游戏时间超过21个小时，Origin为了支持游戏，在美国、欧洲、日本、韩国、澳大利亚和中国台湾地区开通了超过21台官方服务器。

今年4月上市的升级版本UO：Renaissance将拥有两倍于Britannia的大陆，包括提供安全的决斗区域等新特点。UO的注册玩家可免费下载它的升级版本。Origin公司此前曾透露公司正在开发《网络创世纪》的第2代，该作品具有全新的内容和结构，并将继续支持原作中的游戏世界。

我们林林总总讲了这么多，算是作了个铺垫，知道了UO的出身。但UO到底是个什么样的游戏？它何以风靡世界？它又会不会走进我们中国普通玩家的生活呢？带着这些疑问，在一个没有风的夜晚，我们来到北京东三环的一家咖啡店。在那里，我们见到了BLUELION——一位来自UO世界的巫师。

且让我们听听他的说法。



“UO为什么会风靡世界呢？因为它有以下特点：1，MUD的共性：虚拟的角色和环境，真实的人物和情感。2，直观的图形界面。3，强烈的成就感。4，各有所得，各得其所。”

他又是如何开始接触UO的呢？

“我偏爱《龙与地下城》、《龙枪编年史》等欧洲中世纪的RPG故事，因为我觉得那是个令人神往的世界。

“第一次听说UO是在96年，当时它的测试版本中出现了一个事件：一名GM（编者按：即GAME MASTER，巫师，24小时监控UO服务器的人。在游戏中起到上帝、法官、刑警和故障维修员的作用。）被某个BUG玩家杀掉了。这给我留下了很深印象。从此收集它的消息。当时听说国外的UO服务器支持上万人在线。而在中国却没有条件玩，首先是买不到游戏盘，其次是申请不到帐号。

“一晃到了99年6月，一个同事不知从哪儿搞来张UO光盘，并且告诉我在美国有了一个可以免费申请帐号的服务器（编者按：这是UO的一种试用版本）。我的UO生涯从此开始了。

“不久听说一个叫WOLF的人在深圳做了中国的第一个免费UO服务器。但是很快就被关闭了。而这个WOLF也就此销声匿迹，后来再也没有出现过，成了一个谜。与WOLF合作过的KEN在上海开了新站The Lost Planet，我终于可以在讲中文的UO世界里生活了。在这里的服务器上我加入了第一个工会：RKL(Rolay Knights of Lighting)，也就是在这个工会里，我遇到了我们工作室的主要成员：wuhen、fatcat和rosewell。

“8月底，FATCAT在新乡建立了自己的服务器，取名ATTIN。我们也开始尝试作GM。两周后，我们搬到了河南信息港，与网管LOSE_WAY合作。开始时ATTIN只有30人在线，通过新浪网和大众软件的宣传后，在线人数飙升，竟达到256人的饱和状态。当时与ATTIN齐名的还有JARRY、HYC、GG等服务器，后来的命运各不相同，有的现已关闭。ATTIN与河南信息港的合作在今年1月截止了。主要原因是GM发现的问题不能即使更正，还有人利用职权替玩家更改数据。在ATTIN原有的基础上发展变得很困难，但最重要的是在我们从玩家向GM转变的过程里，视角不同了，开始对ATTIN的社会形态不满，希望重建UO体系。

“咱们中国的玩家在武侠文化中沉浸太深，将那种帮派风气带到UO的世界里，同时又不理解UO的文化背景。当他们在艰苦的磨练后获得‘骑

士'的封号，却体现不出骑士的风度和骄傲感，加上ATTIN旧有的职业系统不科学，往往一个孔武的战士同时又是一个全能的术士和裁缝——这些都使游戏变得毫无意义。"

BLUELION给我举了个例子，当他还是个玩家的



时候，有一次看见一位骑士在拿一个死者的包裹。他挺身而出，告诉他不要这样做，那位骑士于是将他也杀害了。我们不禁笑他：游戏而已，何必认真。他却对我们这样说：

"MUD游戏有一种共性，那就是只有在深入游戏背景后，才能给人以触动。UO更不例外。当你对欧洲中世纪文化有一定的见解，才能体验到那种人与人之间的情感纠葛和团队精神，才能在游戏中升华自己的灵魂。"他进一步解释道，"比如骑士代表的是一种勇气和荣誉，他要保持清高、知难而上、勇于牺牲、扶持弱小。而术士则应是一种隐忍和苦修的化身，长期的磨练使他具有长者的气质，能给人以灵魂上的启迪（玩家做得到么？）。而游吟诗人应该是一个公正怜悯的审判者。他对剑术和炼丹一窍不通，可当你违背了自己的良心，他可以用歌声使你扮演的角色失控……只有当他们联合在一起，才有可能战胜困境，得到神的青睐。"

那么新架设的服务器如何帮助他实现这一理想呢？BLUELION回答：

"我们工作室成员将于3月到杭州聚齐，商讨关于新服务器的架设事宜。技术不是问题，关键是创意。我们设定了八大系职业，包括武士、骑士、术士、游吟诗人、盗贼、弓箭手、冶金师和工匠。只有在你所控制的角色达到一定声望、具有某些能力、领取并完成了GM在城市议会大厅颁布的特殊任务，才能得到转职。而一旦某个武士开始苦练魔法，那



么他的武士的头衔和特别能力将渐渐丧失。我们要设定法律和监狱，使这个社会更有序。我们要设计更多的任务交给玩家去挑战。还要在节日里将城市装点一新……"

几个来自全国各地的年轻人，专门找时间地点，聚在一起就为讨论如何建立一个莫须有的世界——而且旅费和网费都是自付——究竟是什么让他们这样投入？关于这个问题BLUELION没有正面回答，但是他说了下面的话。我不知道它算不算一种答案。

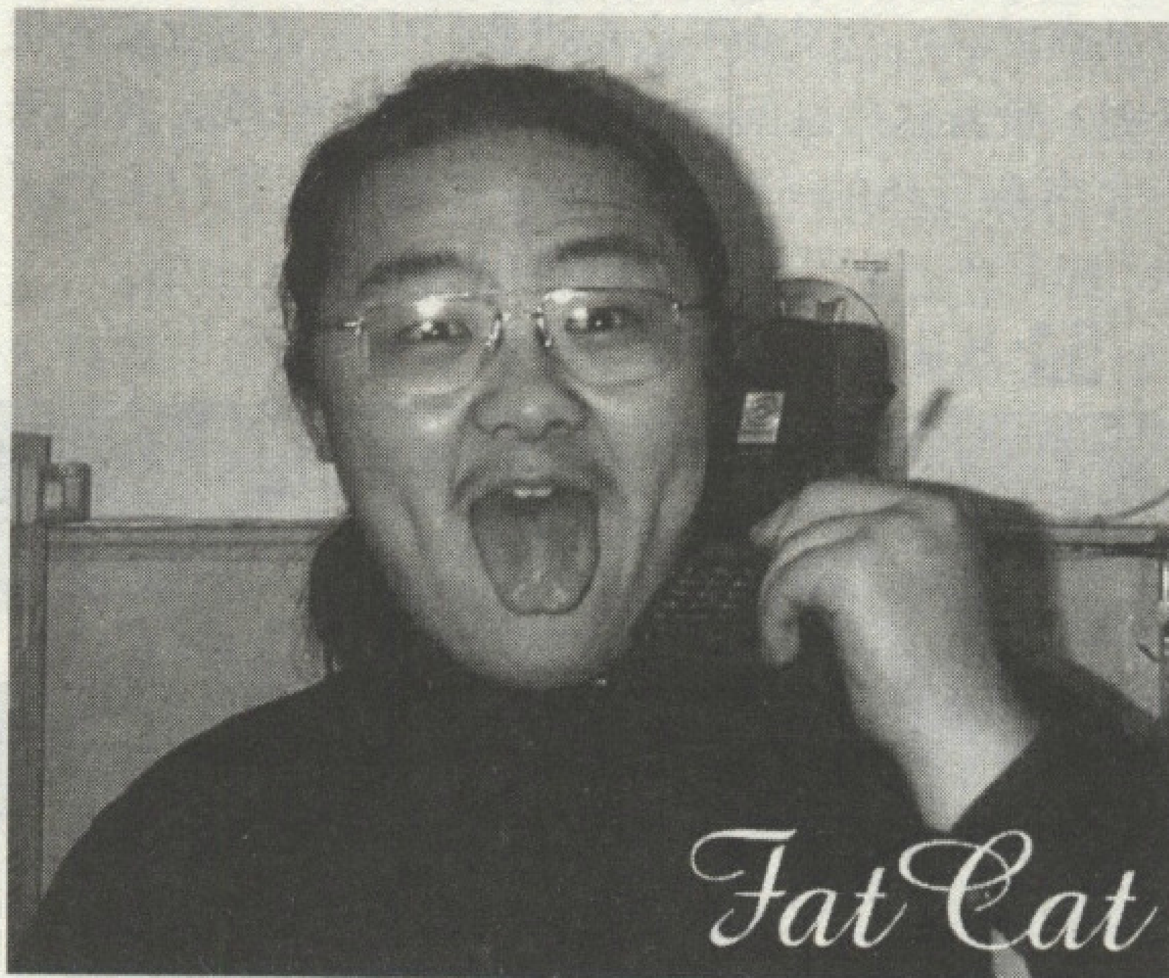
"作一个巫师（GM）是很辛苦的，尤其是一个业余巫师。首先要有责任心。玩家信任你，到你的服务器上游戏，最起码你要对得起玩家花的网费吧？除此之外你还要懂得游戏背景，熟悉巫师的指令程序，最后还要有时间上网。不喜欢这行的人是做不来的……我生来就是巫师。"BLUELION笑了。



BLUELION在现实生活中的身份是电信部门的网络维护员。他自己的主页地址为：http://netzoom.126.com。如果你想了解他的真名，请将汇款50元寄到本刊读者服务部……没有没有，开玩笑呢。他的真名叫王正，别告诉别人。

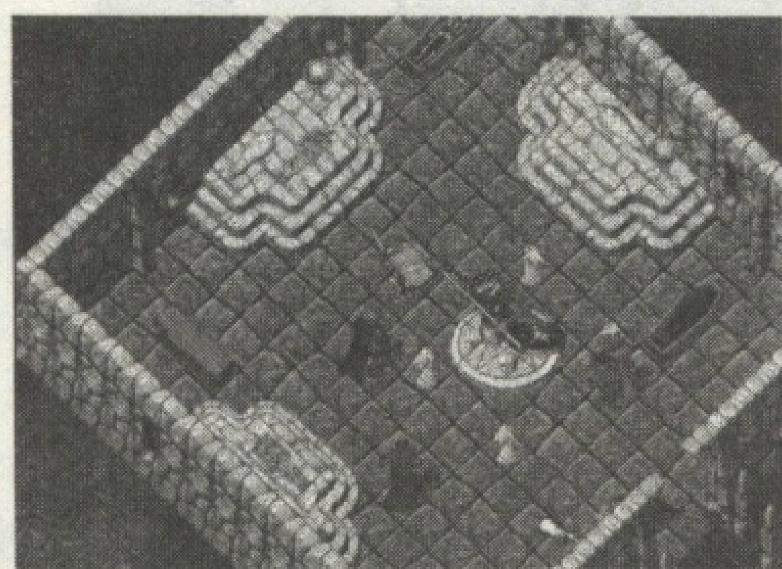
在我们的强烈要求下，BLUELION提到的另几位不轻易露面的大牌巫师也浮出了水面（海豹？），且听他们的自我介绍……

FatCat、男、现年19岁、河南新乡人士。1998年7月16日用自己33.6K的小"猫" DOWN下了330mb的UO客户端。UO座右铭：玩家就是上帝。



我算是国内最早接触UO的玩家了。还记得当时为了下载330MB的客户端程序整整用了我一天半的时间。自从接触了UO我失去了不少东西，这其中也包括

工作……UO已经成为我生命的一部分。每天进去和伙伴们一起杀巨龙、反PK（Player Killer，UO中的职业杀手）、采金矿……我是那么地爱它。记得我最早去的那个国外服务器，没有人去刻意地学习魔法、偷



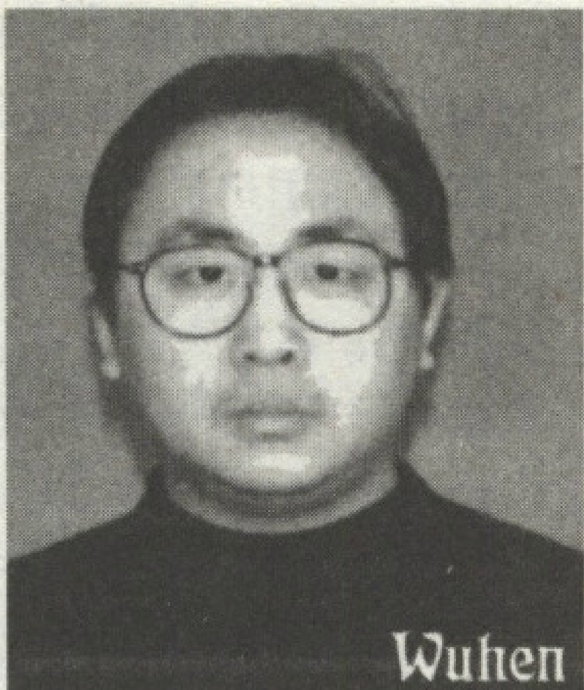
窃、开锁等技能，更多的是秉着一种武士精神，3、5成群去山里砍恶龙。虽然有些老外掌握着魔法，但从不见他们施之于人，这也许就是国外和国内玩家的差异吧。国外的玩家总是非常用心地去扮演自己的角色，在UO这个虚拟的社会演绎全新的自我。现在说来大家可能不相信，两年前，曾经有个叫someman的铁匠，每天保持8个小时上线贩卖。而在国内有些人更关心的不是怎样去扮演好自己的角色，而是如何利用BUG让自己快速地强大，然后杀人越货，这不是真正的UO。真正的UO应该是更人性的、更多元的和更美丽的。

我应算是国内的头十个GM之一，算起来做GM也有一年多了……这一年的甜酸苦辣，也许只有同僚才能了解。好多人只是看到了GM很COOL的一面，其实做一个称职的GM是很辛苦的。你一旦做了GM整个游戏对于你来说就会完完全全地失去吸引力。你要做的就是整天四处奔波寻找BUG然后修正，还要时时解答玩家的问题，发现有人“犯罪”你还要及时留下截图证据。你所做的一切都是为了玩家能好好地玩游戏。可有时候玩家并不理解GM，发生争执也是常有的事情，我想代表国内的UO Game Master说句话：请玩家多给予GM们一些支持和理解，我们一直都在努力完善着UO的世界，我们的世界。

那一天半时间是值得的。

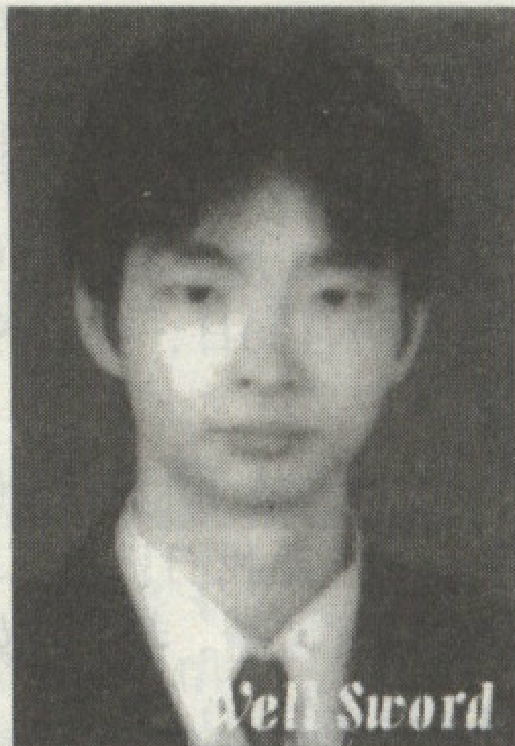
WUHEN、男、27岁。

我玩UO的经历可以追述到很久以前。为了能玩上这个游戏，我付出了许多金钱和时间。SALICHAN服务器是我第一次领悟到UO真谛的地方。那时候我整天拿着斧子到处砍树来维持日常的开销。直到有一天遇到了Wellsword，我们结伴进B城的墓地杀僵尸和骷髅。后来我们又认识了Rance和Ala，我们经常结伴在BRITANNIA大陆上四处



游历，一起杀龙，一起成长。那是令人难忘的时光。后来Salichan关站了，我和Rance转到了国内的一个站点。我在那里组织了一个当时最大的公会RKL。随后踏上了我的GM之路。

Wellsword、24岁、四川成都人



从小到大玩过多少游戏也记不清了，印象最深的，恐怕还是Ultima Online这个游戏。

我很早就已经听说过UO了，可一直没有条件玩。还记得第一次上网找到中国免费uo服务器时心跳的感觉。我虔诚地download了330M的客户端软件，但是服务器却不能连接……后来不知谁告诉我国外的一个服务器很不错。在那里，我第一次进入了UO的世界。在此后的一段时间，我到处游荡，象个初生儿一样感受这个充满新奇的魔法世界。直到我邂逅了那个叫ala的女孩之后，才真正懂得了UO。她教会了我游戏的基本规则并且给了我一些钱，我当时不知说什么才好……随后，我又遇到了Wuhen——那个salichen服务器上的生死之交。从此，我的冒险生涯开始了。我们分享彼此的困难，也分享着彼此的快乐。我们共同面对地城的怪物、废墟的恶魔、平原上的妖精、山洞里的巨龙以及城市外的PK，同时也结识了不少朋友。我们当时全身心的投入游戏里，放弃了现实中的很多东西。

salichen关闭以后，我们就自己尝试搞了一个服务器，叫做The Lost Planet，算是延续了我们的uo生命吧。

Rance、男、22岁、1978年出生属马。生性开朗、好交友，烟酒不沾（编者按：征婚启事一定登了不少吧）……



从小好摆弄游戏机。4、5年前买了第一台电脑，上网也有3、4个春秋了。记得我第一次联网玩的是Diablo，那时候网络游戏神秘、刺激的感觉就深深吸引了我。在漫长的等待后，我如愿以偿地登陆了全球最疯狂的游戏——UO！具有讽刺意味的是：在此一年前就得到了这款游戏的光盘，但却苦于无处可玩。初入UO给我的震撼难以形容。一想到周围忙忙碌碌的行人都是同你一样有思想

有感情的“人”，就足以使人颤栗！

后来国内的免费UO服务器如同雨后春笋一般冒了出来，除了现在仍然独占鳌头的Jarry' World之外，其余都渐渐销声灭迹了。我发现和国内的服务器有着很大的区别——国外的GM十分敬业，社会架构得非常完美，任务也很丰富，一切都好象小说一样精彩。可惜的是Salichen后来宣布“暂停”了。那个时候我们对UO已经是无法自拔，回来后“尝”遍各个服务器，都难找回那在Salichen时的感觉。于是我们便决定自己开设一个服务器，让更多人能体会到我们的乐趣。1999年7月30日，我们的服务器“Ken's TUS”正式建成。

一开始，我们盲目地模仿Salichen，但问题接踵而来——毕竟我们只是以玩家身份参加了Salichen，并没有得其精髓。我们只好尝试研究和设计有自己的经验和特色的UO。

昵称：BABY、性别：女、年龄：23、河南新乡人士

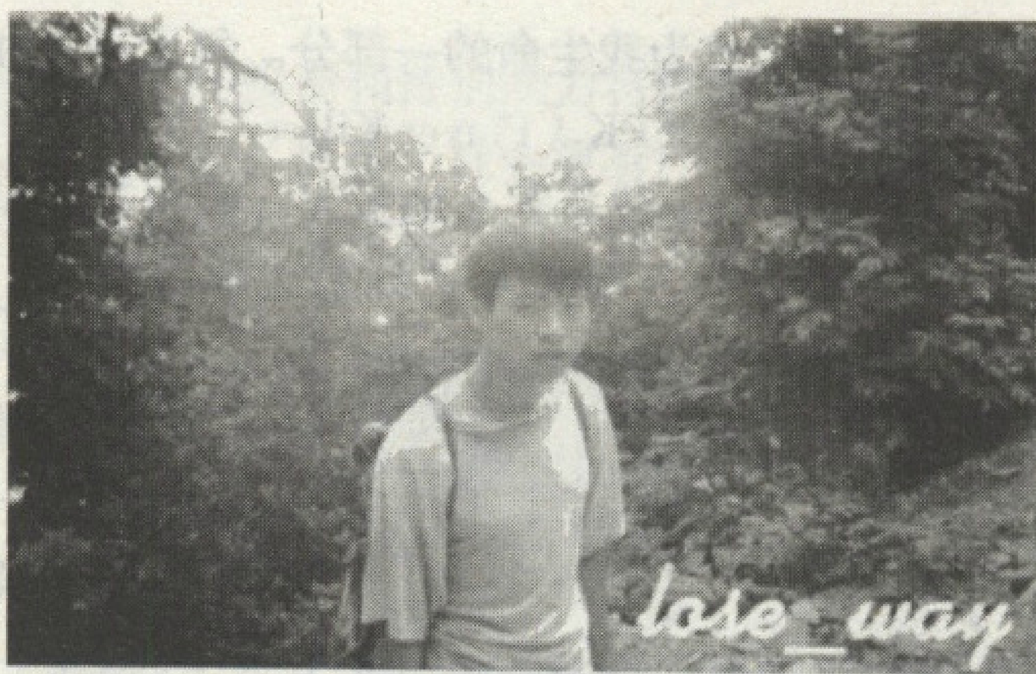


玩UO的时间比起以上几位可是少多了，但接触网络的时间可是要追溯到好几年前。最早接触的游戏是一些文字“MUD”，后来被几个好朋友拉着玩上UO。在游戏中我把自己的个性充分融入了角色之中。在游戏里和我接触长了，再见到我本人，会发现没什么两样。人缘极好，无论是在游戏里，还是在现实，走到那里都会遭到众星捧月式的欢迎。我是玩UO的少数女玩家之一，没准在UO里能见到我呢。

这里要解释一个名词——蝴蝶效应。乱数科学有一种说法：假如在非洲某处有只蝴蝶轻轻地拍动了一下翅膀，过段时间却可能在美国引起一场飓风。在UO的世界里，假如某个gm因为一时拗不过面子，为某个玩者做了1个UO货币，当时不算什么，但是在随后的几天里，这个玩者可能用比别人多的这分钱多买了种药材，而在关键的对决中取胜。

而与天创分离后建立卧龙居工作室的首席魔法师lose_way却对目前处在无序状态的国内UO民间组织和服务器中存在的问题提出了自己的质疑。

首先在免费UO中GM是不受约束的人，绝对的权力导致绝对的腐败。游戏里外，都会有些朋友来求GM帮忙修改自己在UO中的属性，其后果变造成了“蝴蝶效应”。其次没有成型的制度UO世界就不会稳



定。因为GM在现实生活中经历、设想和心态都会影响UO社会。接下来在不稳定的世界里，新手就更容易遭到压迫。

对UO在中国的未来他又作了自己的设想。凭热情的服务器数量会减少，吸引了资金和经验的服务器将不断的增多。而玩家的心理也将日趋成熟。时机一旦成熟，Origin公司适时的推出简体中文版的正版服务器，与民间服务器并存。

UO在国内流行的趋势已经明了，面对拥有巨大潜力的中国市场，作为UO在世界范围内唯一的官方代理——电子艺界（EA）却一直在保持着沉默。他们又有什么举措呢？让我们来听听电子艺界有限公司北京办事处的产品市场总监孙敬伟先生的说法吧。

“其实我们一直在做UO的本土化工作——包括汉化、架设服务器和ISP的沟通，只是没有对外宣传。《创世纪》系列不打算在国内推广，因为它的欧洲宗教文化内涵太浓郁，国内玩家很难接受。而UO不同，它最有趣的特征就是无论UO服务器架设在哪个地区，都会最终转化为具有该地区文化氛围的社会。

“官方服务器的完整性、合理性与趣味性是免费服务器所无法比拟的。一种是酋长管理的村落，另一种则是有阶级、有经济关系的专业巫师24小时监护的虚拟社会。我们在国内设立服务器后，头3个月将封闭与外界连通的ISP，使这个社会中的人民有机会发展自己的能力，然后连通ISP，你就可以到世界上的任一官方社区中游历了。你要知道，在墨西哥的UO大陆上一个说中文的外乡人会引起什么样的注意。

“官方服务器将采用购买时间卡的方式付费，大约每3个月6美元，国内玩家应该是可以负担的。我们对国内UO用户群的预测抱有相当大的信心。”

目前编辑部正在《网络创世纪》完全攻略手册的紧张制作中。我们获得了上述人士的大力协助。他们只是中国UO爱好者和先行者中的一部分。或许有一天你也会加入他们的行列，在广袤的BRITANNIA大陆上，感受他们所痴迷的一切……

网址：http://tianc.yeah.net

新品与传闻

电子艺界(EA)北京办事处近况写真

前不久，本刊记者走访了美国电子艺界（Electronic Arts)有限公司北京办事处。

电子艺界（Electronic Arts,简称EA）是跨国娱乐软件公司，主要致力于电脑游戏软件的开发制作、出版和代理发行。公司成立于1982年,总部位于美国加利福尼亚州。该公司在全世界有1600名雇员,在澳大利亚、加拿大、法国、德国、日本、新加坡、南非、瑞典、波多黎各和英国均设有分公司或代表机构。目前北京办事处的结构十分精炼：全部成员有五名——包括内勤、财务人员和软件工程师。

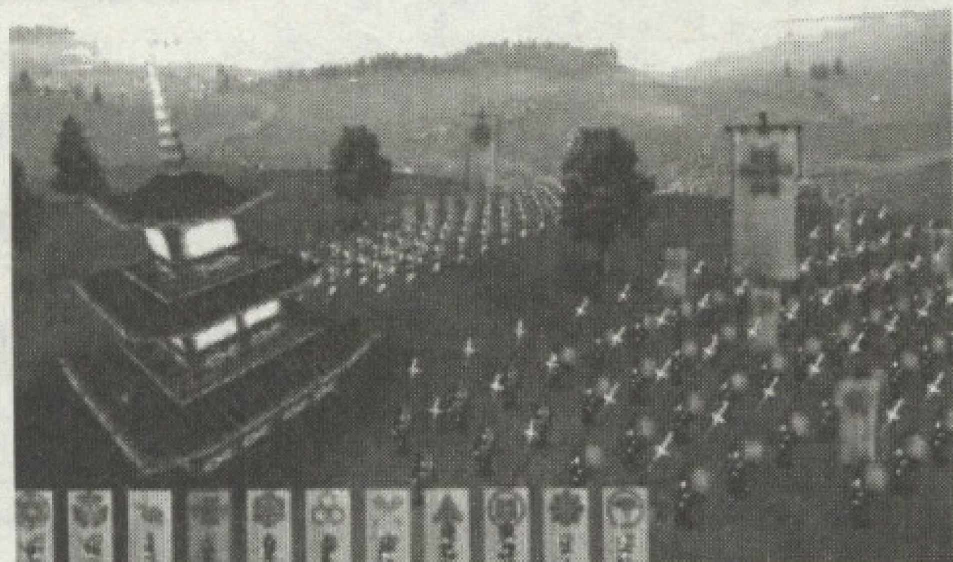
EA北京办事处产品市场总监孙先生表示，EA十分重视中国市场，在中国建立子公司及下属小组是必然的事情，而且北京办事处拥有该事宜的充分决定权。孙先生说，他们一直在与国内游戏公司和独立制作组积极接触，以期今后成立公司后进行更好的合作，培养更高素质的游戏人才。EA过去的本土化工作都是由国内小组制作的。目前之所以还没有在大陆成立公司，是因为目前国内市场还不够成熟，而且在产品审批和出版方面还有一定的滞后性，许多产品不能与国外同期上市，使得某些热门游戏的市场被盗版产品抢先占领。

EA每年在世界范围内发行的游戏产品有70到80款。其中绝大部分符合中国国情，孙先生表示将逐步扩大产品引进规模。而北京办事处目前的主要工作主要有三部分：游戏本地化、培养国内公司基础、产品售后服务。



电子艺界产品信息

游戏界轰动效应的游戏《模拟人生》（THE SIMS）的中文简体版将于本月在国内上市。

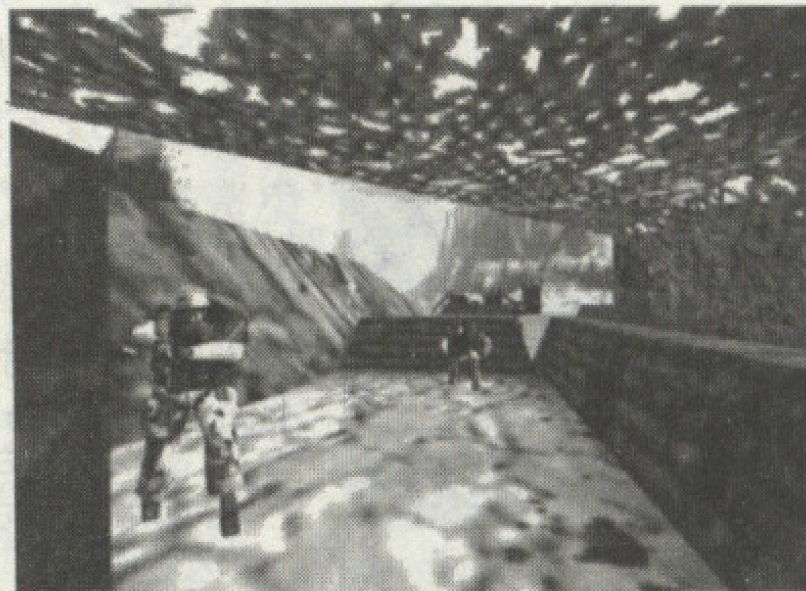


《极品飞车：保时捷2000》(Need For Speed Porsche 2000)国内预计上市时间为今年5月。

在国外受到媒体好评的《将军》（SHOGUN TOTAL WAR）目前正在汉化过程中，计划不久上市。

《半条命》千禧年又获世界大奖

由武汉奥美代理在中国上市的《半条命》HALF-LIFE在法国戛纳举行的第六届MILIA 2000大展上获得三项殊荣：“年度最佳游戏”，“年度最佳动作游戏”，“玩家选择奖”。其中“年度最佳游戏”，“年度最佳动作游戏”由业内专业人士评出；“玩家选择奖”由线上玩家投票评出。



而在国内刚刚以50元推出的资料片《半条命：针锋相对》HALF-LIFE OPPOSING FORCE则获得了著名游戏网站Gamespot 评出的1999年度最佳游戏资料片。

Opposing Force是Gearbox Software开发的处女作。不过就笔者感觉，《针锋相对》的种种细节处理，比如情节的安排、武器系统的独特性和贴图色彩的饱满度与VALVE小组的原作相比仍有差距。剧本也有些俗套。但是作为资料片，它有着许多创新的地方。首先你可以扮演原作中最过瘾的对战敌人——政府军士兵，其次它的训练模式和组队模式也具有一定的新意。

《半条命》自发行以来已在全世界范围内获得了超过了50个以上的年度大奖,销售量达150万份，成了获奖专业户。但是《半条命》在国内的声势却明显不如其他类型的游戏。大家宁愿去玩《生化危机》。这可以说是一个东西方文明差异的有趣例证——莫非牛排和米粥也可以影响人的个性?

奥美电子获网选99年度“最佳发行公司”奖

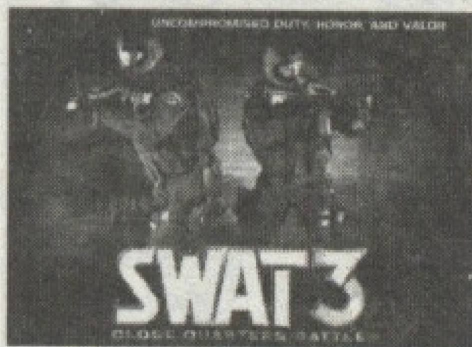
奥美电子（武汉）有限公司在国内知名网站



“263首都在线”主办的“99正版游戏软件大评选活动”中获得“最佳发行公司”奖，同时其推出的《星际争霸——母巢之战》被评为1999年最佳游戏软件。在分类游戏软件获奖名单中奥美电子也有三部获奖：分别是即时策略：《星际争霸-母巢之战》，3D第一人称射击：《半条命》，休闲游戏：《3D弹子球》。

《霹雳小组3致命距离》多人游戏补丁发布

《霹雳小组3致命距离》中文版即将面市之际，它的多人游戏增强版将于今年三季度上市。购买了《霹雳小组3致命距离》正版的玩家将会在网上获得免费升级。《霹雳小组3致命距离》多人游戏增强版新增观察编辑器，能够对角色和武器进行调整、配置。并可支持六个玩家通过局域网或Internet进行游戏。游戏类型包括合作模式，死亡竞赛模式和射击竞赛模式。



《春秋英雄传》的最新消息

据最新消息，因为决定采用国际化“晶彩”新包装，新天地原定于3月15日上市的《春秋英雄传》现顺延至3月20日上市。从这款游戏开始，新天地将采用国际化新包装，以规范未来产品形象。新天地早在1997年便将在欧美十分流行的折页式包装引入了国内。在1999年3月推行“分帐式”50元价格体系后，由于生产成本问题不得不放弃原有包装。目前即将采用的“晶彩装”是指去年刚刚在国际市场风行起来的全透明DVD式光盘盒。

新天地这段时间下了很大力气做《春秋英雄传》的宣传工作，这是他们与南京英业达的第二次合作。笔者还没有见到该款产品，但就其作为新天地主打产品的造势力度，相信还是有可以圈点之处的。据悉，二郎神、不周山、白起、伍子胥、龙之九子都将出现在游戏中。目前从游戏截图来看，美工还是成熟的。



新天地的公司主页正在全面更新，在《春秋英雄传》上市之后，公司主页也将迅速推出各种详细资料，地址：http://www.suntendygame.com

另外，他们的另一款极眩的游戏《劲爆极限滑雪》也将在今年4月上市了。

三条传闻

《古墓丽影Ⅳ》将不再由新天地代理发行。代理发行权由第三波取得。第三波的版权包括台湾和大陆。

天津猛犸工作室目前已完成其养成类游戏《谜之宠物》的制作。他们携带演示版本抵京，欲寻愿意采用“分帐式”发行的代理公司。

另外据悉育碧（UBI SOFT）国内产品开发部的外籍经理现已离去，原因不详。

国内出版游戏预发售榜

产品名	发售公司
3月	
《幻想西游记》	金智塔
《时空之轮》(WHEEL OF TIME)	育碧 UBI SOFT
《曹操传》	第三波
《魔唤精灵》	晶合顺达
《魔法门英雄无敌Ⅲ——末日之刃》	育碧 UBI SOFT
《鹿鼎记Ⅱ——神龙教》	晶合顺达
《心跳回忆设定集》	晶合顺达
《财神梦》	杭州晶天
《情人节Ⅱ——世纪之恋》	北京超软/杭州晶天
《横扫千军之王国风云》完全中文版	育碧 UBI SOFT
《家园》(HOMEWORLD)中文完整版	育碧 UBI SOFT
《人偶情缘》(MARIONETTE COMPANY)	依星软件
《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》	依星软件
《西风狂诗曲Ⅱ》	依星软件
《仕魂》	沸点科技
《暗黑秘石》(DARK STONE)	创先软件
《危险人物》	猛犸/晶合
《侠客游之前途道标》	第三波
《机甲争霸战Ⅲ》(MECHWARRIOR3)	第三波
《模拟人生》(THE SIMS)	电子艺界
《世界足球经理2000》	育碧 UBI SOFT
《春秋英雄传》	新天地
《霹雳小组Ⅲ》(SWAT3)	奥美电子
《圣魔战记》	大众软件/晶合顺达
《未来零点》(FUTURE ZERO)	晶合顺达
《永远的依苏》	晶合顺达
《三国伏魔》	晶合顺达
4月	
《谜之宠物》	猛犸
《最终幻想Ⅷ》	电子艺界
《劲爆极限滑雪》	新天地
《独闯天涯》	创意鹰翔
《狩魔猎人Ⅲ——血咒疑云》(GABRIEL KNIGHT 3)	育碧 UBI SOFT
《圣战群英传》	育碧 UBI SOFT
《拿破仑1813战史》（NAPOLEON 1813）	育碧 UBI SOFT
5月	
《极品飞车——保时捷2000》	电子艺界 EA
《东方幻想战记》	晶合顺达
《横世霸业》	创先软件
《剑侠情缘Ⅱ》	西山居



"GameStock 2000"拉开序幕

微软公司一年一度的"GameStock"大会今晨在西雅图拉开序幕，微软公司在会上向世人公布了一系列最新的硬件和软件产品，其中包括FASA公司出品的机甲类战斗模拟游戏《机甲战士Ⅳ》（MechWarrior 4）。

在体育游戏展区，微软公司向人们演示了"疯狂赛车"系列的最新作品——《疯狂都市Ⅱ》（Midtown Madness 2）和《疯狂摩托Ⅱ》（Motocross Madness 2），最新体育模拟游戏《名流高尔夫2001》（Links 2001）和《微软棒球2001》（MS Baseball 2001）。在动作游戏展区，微软公司向与会者展示了大型网络太空战斗游戏《忠诚》（Allegiance）、飞行战斗游戏《血色天空》（Crimson Skies）、《开火》（Loose Cannons）和太空策略战斗游戏《星际枪骑兵》（Starlancer）等。在模拟游戏展区，玩家可以看见《战斗飞行模拟Ⅱ》（Combat Flight Simulator 2）的精彩画面。在策略游戏展区，《帝国时代Ⅱ：君王时代》的资料片《征服者》（The Conquerors）和《机甲指挥官Ⅱ》（MechCommander 2）的相关资料吸引了众多观众。在角色扮演展区则展示有克里斯·泰勒的最新作品《地牢围攻》（Dungeon Siege）和大型网络角色扮演游戏《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）。

微软公司还向人们展示了各种最新的游戏硬件，包括第二代"Sidewinder力回馈游戏杆"（Sidewinder Force Feedback 2）、"Sidewinder策略指挥官"（Sidewinder Strategic Commander）和"Sidewinder游戏语音"（Sidewinder Game Voice）等。其中"Sidewinder策略指挥官"系专为即时策略游戏设计而成，"Sidewinder游戏语音"则是一套耳机系统，供玩家在操作即时策略游戏时通过局域网或互联网进行实时语音交谈。

"GameStock 2000"系列报道之一

——《血色天空》(Crimson Skies)

《血色天空》（Crimson Skies）无疑是微软"GameStock 2000"大会上最引人注目的游戏之一，这部飞行战斗游戏融有大量动作成分，玩家无需具备任何飞行知识即可同敌人展开空中格斗。《血色天空》的最初报道见于去年7月，之后无论开发商Zipper互动公司或是出版商微软公司都未再公布任何新的开发细节，以下是记者从本届"GameStock"大会上了解到的一些情况。

约翰·豪沃德和乔丹·维斯曼曾是《战斗技术》（BattleTech）的缔造者，如今他们加入了《血色天空》的开发小组。"恰克·耶戈亚曾经说过，飞行员的一生是令人疲倦的，并且时时受到恐惧的侵袭，"约翰·豪沃德在演示《血色天空》时说："《血色天空》将抓住这种恐惧的感觉。"《血色天空》去除了其它飞行模拟游戏中那些繁琐的机械操作，使人们能够更快地进入战斗状态。不过，这部游戏依然具有相当出色的物理飞行模型，既可满足飞行迷的需要，又能让普通玩家痛快地过把瘾。

《血色天空》的故事背景设定于1937年的美国，由于受到经济大萧条、世界大战和禁酒法令的冲击，这个原本强大的国家变得四分五裂，曾经拥挤不堪的公路系统和铁路系统完全瘫痪，空中运输成为唯一的交通手段，东西南北四个地区的军队为争夺空中霸权而展开激战。这些空中海盗由各式各样的男女飞行员组成，约翰·豪沃德说："那些女飞行员同游戏一样性感迷人。"

《血色天空》提供有13种各具特色的战斗机和轰炸机，这些飞机拥有巨大的引擎和强大的火力，其中包括"Whitley"战机、道格拉斯的"Raven"战机、嗡嗡作响的旋翼螺旋桨飞机和新式的"Hughes"飞机。尽管游戏的风格以幻想为主，但设计师在为飞机建模时依然参考了大量三十年代真实的飞机造型。

游戏中的关卡设计以任务为主，约翰·豪沃德向人们演示了其中的若干场景，例如，从一列飞驰的火车上营救一名科学家，从自己的机舱中跳至敌人的轰炸机上。玩家将在游戏中见到许多好莱坞风格的动作场景。

《血色天空》将于2000年秋季上市，微软公司称该游戏将参加今年5月举行的洛杉矶E3大展。

“GameStock 2000”系列报道之二

——《帝国时代Ⅱ：征服者》（Age of Empires2：The Conquerors）

Ensemble工作室的布鲁斯·沙利日前在西雅图“微软Gamestock 2000”大会上宣布，Ensemble工作室将为《帝国时代Ⅱ：君王时代》（Age of Empires 2：Age of Kings）开发一款名为《征服者》（The Conquerors）的资料片。

Ensemble工作室并未满足于《帝国时代Ⅱ：君王时代》的强劲销势，他们决定趁热打铁，为玩家带去更多的惊喜和更精彩的内容。由于Ensemble工作室与微软公司均未向媒体正式通报该资料片的开发计划，因此布鲁斯·沙利不愿透露过多的细节。

据称，《征服者》将在《帝国时代Ⅱ：君王时代》的基础上增加五种新文明，其中的每一种文明都拥有独特的技术和技能。资料片的其它新增特性包括四款新的英雄战役，一个包括夺军旗比赛的扩展多人游戏模式，以及日本、英国、法国等国家的地理轮廓地图。

《征服者》需要安装正式版《帝国时代Ⅱ：君王时代》方可运行，资料片的发布时间初步定于今年秋季。布鲁斯·沙利称，Ensemble工作室将在今年5月的洛杉矶E3大展上对这款游戏作具体介绍。

“GameStock 2000”系列报道之三

——新的游戏硬件

游戏并非微软“GameStock 2000”大会上的唯一主题，这位软件巨人向与会者展示了语音沟通系统、力回馈游戏系统和即时策略游戏系统等最新的游戏硬件。

微软公司设计开发的“SideWinder游戏语音系统”（SideWinder Game Voice）由两部分组成，第一部分为一个标准的耳机和微型麦克风，耳机和微型麦克风被连接到第二部分——一个拥有八个按钮的游戏手柄上，其中第二部分，即游戏手柄，是这套系统的核心所在。玩家可以为手柄上的八个按钮设定不同的选项，如何设定主要取决于游戏的内容。微软公司向人们演示了如何在《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）中使用“SideWinder游戏语音系统”的方法，玩家可以与其他玩家进行实时语音对话，并用手柄上的按钮切换不同的谈话对象。“SideWinder游戏语音系统”还可同语音辨识软件捆绑使用，微软公司向人们演示了如何在《帝国时代Ⅱ》中使用简单的语音口令建造或拆除建筑物。

微软公司还向与会者展示了新一代力回馈控制器——“第二代SideWinder力回馈手柄”（SideWinder Force Feedback 2）。这款USB手柄的基座比较小，似乎不足以容纳力回馈引擎，因此从外形上看，它更接近于原先的“SideWinder Precision Pro”手柄而非“超级力回馈”（SideWinder Force Feedback Pro）手柄。这种设计方式可赋予手柄更快的力回馈反应速度。由于采用了16位25MHz处理器，“第二代SideWinder力回馈手柄”可传送100多种不同的感受。手柄外形上的改进还包括更大的POV顶盖和一个推杆（类似于原先的“SideWinder 3D Pro”），以及能够更好地提供触感的按钮。

微软公司向人们展示的最后一款硬件无疑是最具创意、最独特的一款设计。“SideWinder策略指挥官”（SideWinder Strategic Commander）是一款专为即时策略游戏设计的控制器，这款控制器从外形上看类似于一只安装有很多按钮的鼠标。实际上，“SideWinder策略指挥官”是专为左手设计的用于增大普通鼠标和键盘在即时策略游戏中的控制范围的控制器，它由一个轮廓控制单元以及六个可编程的按钮、三个切换按钮和一个缩放按钮组成。轮廓控制单元位于基座的顶部，可朝16个方向推拉地图视角。尽管一开始有些不太适应，但玩家在习惯后肯定能够提高即时策略游戏的效率，尤其是在联线对战时。

以上三款硬件均定于今年10月上市，其中“SideWinder策略指挥官”的预计零售价为59.95美元，“SideWinder游戏语音系统”的预计零售价为69.95美元，“第二代SideWinder力回馈手柄”的预计零售价为99美元。

以上新闻由Dagou搜集整理



这款游戏初次露面是在1999年的7月。仅仅是露了一下面，惊鸿一瞥，未能探知更多的细节，只有几幅抓图给人以深刻印象。人们感到好奇的是，在3D射击游戏这个高手迭出的领域，他们还会有什么新招呢？

《天崩地裂》（Splinter）依然透着一股子“酷”劲（3D游戏必不可少的特性之一）：高科技、高性能武器、高悬的疑念、以及充满金属味的背景环境。这里的科技“明星”叫MERC，是一种打破均衡的具有广泛军事用途的微型装置，拥有了它便会成为整个星球的霸主。然而糟糕的是……它丢失了。

主管MERC-1试验的博士从雷达上消失后，就再没有回来。你带领“红狗”特工队出发了，军方特意为你配备了性能稍差的MERC-2，使你不至于太落下风。游戏的情节随着你的进展层层展开，角色的性格也逐渐丰满和鲜活起来，使你始终处于兴奋的状态之中，渐渐融入游戏的虚幻世界。开发者许诺说这将是一次“平滑的”、“感受完整的”美妙经历，也就是说，玩家将感觉不到任务场景之间的关卡，整个游戏就像流水一样绵绵不断，从不间歇。而且，更重要的是，游戏没有那种令许多菜鸟望而却步的难度。



一款3D游戏的品质，在很大程度上要仰仗它所使用的引擎。《天崩地裂》所使用的引擎在效果上可与《天旋地转》相媲美，它是专为这款游戏“量身裁衣”而设计的新引擎，叫做“反向引擎”。在游戏启动后，它所展示的图像是令人惊叹的。游戏的场景变化很大，从天然的巨型蚁巢到人造的兵工厂，都表现得非常真实。随着场景的转换，游戏的光源、建筑、质感、甚至操作都随之发生了变化。游戏中多达30几种的角色模型表现得真实可信，就连蚂蚁和黄蜂的动作也模拟得栩栩如生。隐藏在游戏深处的AI赋予了这些角色很高的智能，就像真的具有生命一样。开发者还别具匠心地研究了人们在对战状态下的习惯反应，并依此设计了电脑控制一方的进攻方式，使玩家们感受到某种从未有过的战斗经历。每一种敌人都具有不同的挑战性，你再也不能手持一种武器四处闯荡了。当你射掉飞蚁的翅膀，看着它们从空中旋落，你或许会感到痛快莫名。不过呢，你且慢高兴，看着它们在地板上打着跌滚爬着朝你扑来，只怕又会吓得你转身逃走。

山东　戈五



幸好你在武器方面有着多种选择，它们都是为应付各种情况而精心设计的。你所要做的只是熟悉它们，了解它们的性能。开始时你只有一把手枪，不久你便会获得诸如轻型加农炮、火箭筒、手榴弹发射器（美国军人不练掷手榴弹），以及火焰喷射器等更厉害的武器。考虑到许多武器具有不止一种发射方式（例如火焰喷射器的第二种方式是喷射火球），摆弄起来足以让人感到过瘾了。只是弹药有一定的限制，打完了你得到处寻找。有些方式想起来有些恶心，比如火焰喷射器得用虫虫的尸体或者真菌作燃料。有时为了获得足够的弹药，你不得不有意识地进攻有重兵把守的地点。这也是这款游戏比较吸引人的地方，它为传统的3D动作游戏加入了资源的概念，希望迄今为止，游戏的开发重点一直放在单人模式上，但开发者并没打算放弃多人作战功能。一个可供16人通过Lan对战的版本差不多已经完成，而供因特网使用的多人版本也已经在测试之中。考虑到游戏的资源部分，它的多人作战模式或许会让许多玩家感到新鲜有趣。

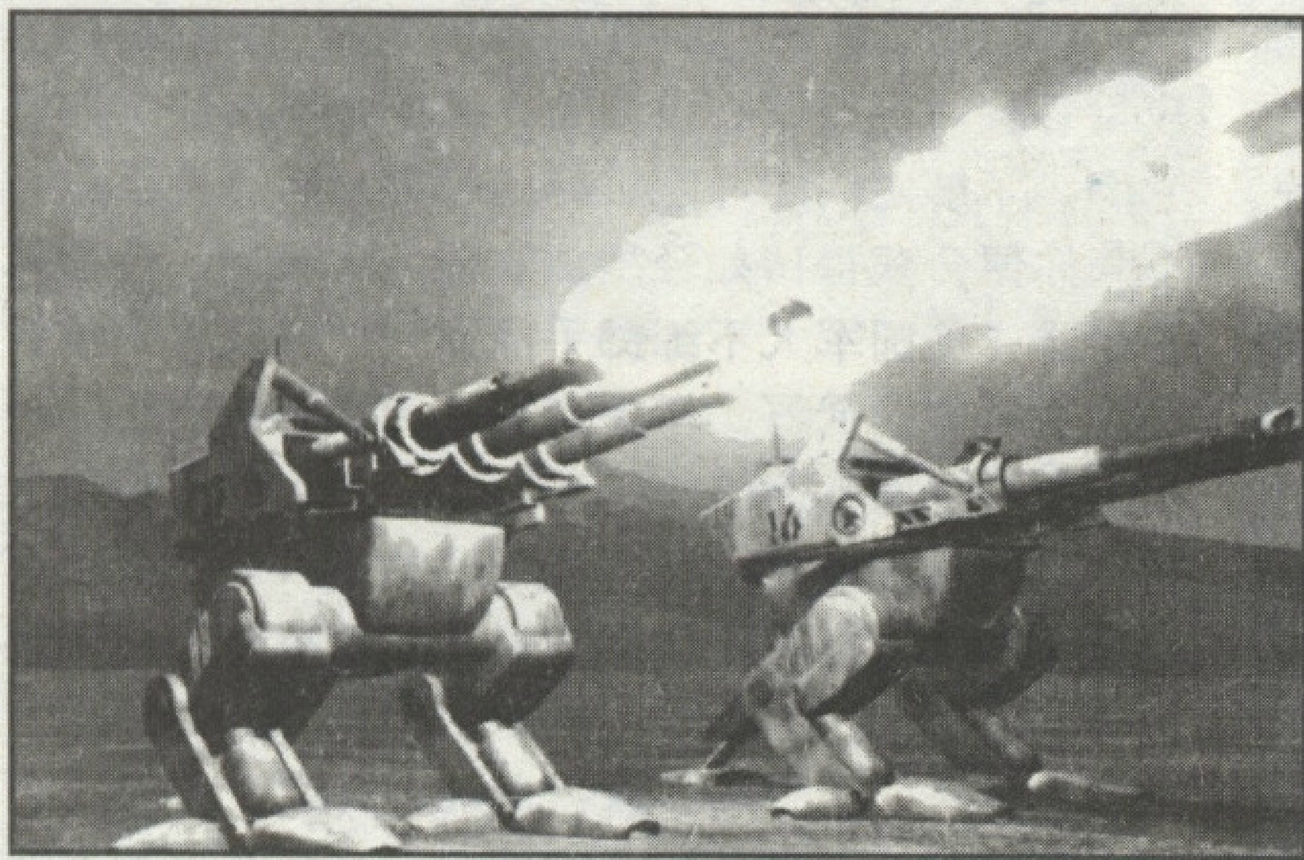
开发者希望《天崩地裂》能够成为2000年游戏市场的重要角色之一，至少成为3D动作游戏这一特殊领域的重要作品。假如那些名震寰宇的大牌明星仍不思进取的话，他们的愿望倒不难实现。



尽管《命令与征服——泰伯利亚之日》的上市并没有产生预期的爆炸性反响，但它仍然仰仗着《命令与征服》系列原有的热度得到了拥护者的绝对支持。由此，《泰伯利亚之日——烈火风暴》这个《泰伯利亚之日》的扩充版也就名正言顺地成为Westwood的又一大计划。

《泰伯利亚之日——烈火风暴》此次有望对《泰伯利亚之日》的各个方面进行改进：新兵种、新战役和新的多人游戏等等。游戏的故事也是紧接《泰伯利亚之日》进行、当GDI胜利后，地球上的泰伯伦矿（Tiberium）和NOD的残余势力依然存在。分裂成许多小团体的NOD方由Skavik执掌着军权，企图卷土重来。更麻烦的是，GDI旧有的对付泰伯伦矿的解药不再如原来那样可靠了……

扩充版包含18个全新的单人任务，GDI和NOD各9个，玩家可以扮演GDI的指挥McNeil及NOD的长官Slavik。新增加的武器设备中只有两种是传统进攻型武器，其它则是支持设备，主要用于生产、提高移动力、研究新策略和提高进攻力。例如：juggernaut



是基于泰坦（Titan）外型设计的步行火炮机器人，虽然没有NOD的火炮精准但对单个物体的杀伤力比较大，并能兼作进攻和防御两用，将一排火炮放在基地外围，将在敌人到达防御工事前削弱敌人的一大半实力；Reaper是NOD的新成员之一，形状像4脚蜘蛛怪的生物机器人，它能产生一张力场网，将3个步兵团罩在其中以使他们在一定时间内刀枪不入。

除了兵种武器之外，双方还拥有了一个可移动和再次展开的机械兵工厂，使玩家在敌方防线附近发展军队变得更加容易。笔者认为，GDI的机械化部队动作虽然较慢但威力比NOD大得多，因此可移动的兵工厂对GDI一方更有实际意义。另外一个可移动的新设施 是GDI的电磁脉冲炮（EMP）。当它接近敌军基地后，可使敌军的防御失去效力，如果有运输机的话，空投的威力更是不可小看。一旦防御施设施和机械化设施失效后，步兵团和工兵的冲锋将是所向披靡的。无论是移动的还是静止的脉冲炮都能发现NOD的隐形部队，这对那些懒于保护基地的玩家来说颇有帮助。

《泰伯利亚之日——烈火风暴》中最有趣的新增单位是名为Lmpet Drone的间谍设备。它们将自己埋藏起来，等敌人的机械设备经过时便附着在他们身上，令这些机械行动迟缓。这样不但会暴露敌人的方位，更可以将其周围的土地一览无遗，使那些潜伏在战争迷雾中的军队难以躲藏。例如将Limpet Drone粘附在敌军采矿车上，影响敌军的资源供应，并可探察敌军地内的情况。

不幸的是，在NOD和GDI的对抗中还有飘浮物Tiberian来搅局。它是NOD实验室开发的，外形如巨大的水母，极具危险性。它使用两种攻击方法对GDI和NOD不加区分地攻击。一种是含Tiberian气体的漂浮云，它与NOD化学导弹产生的气体很相像(这些云朵能摧毁建筑物和步兵团)，另一种则是靠粘附在机械设备上放电直至彻底摧毁。 不知Westwood还要在《命令与征服》这块金字招牌上做多少文章。《沙丘2000》的换汤不换药，《泰伯利亚之日》的失望，使玩家抱怨连连，不知道我们一直希望的游戏战术性的变化，何时才会露出曙光？希望《泰伯利亚之日——烈火风暴》的到来，不会辜负玩家的期望。

Interplay即将发行的一款射击游戏令人惊奇。原因有两个：不见经传的开发公司和古怪的游戏。实际上，Computer Artworks这家英国公司在此之前从未开发过任何游戏。人们听说过它，是因为它曾制作过令人拍案叫绝的3D屏幕保护程序，还曾为好莱坞的《黑客》制作过电脑特技效果。当时就有人预感到这群天才人物早晚会踏进电脑游戏领域，现在他们真的来了。

《异种武士》（Evolva）给人的第一印象是如此怪异，就像Zima饮料初次投放市场的效果一样，人们禁不住要问："这究竟是个什么东西呢？"Interplay不厌其烦地反复强调："这是个射击游戏，这是个策略射击游戏。"可人们还是难解心中的疑惑，因为它实在是有点太新奇了。想必初来乍到者都存着一鸣惊人的念头，可以说这一点它们做到了。玩家们在游戏中要轮番操作四个外星武士，它们的名称叫做"基诺猎手"，可以吸食敌人的基因材料使自己产生突变，从而获得敌人的超强特性（如跳跃能力和喷火术）。作战方式与那些小组作战游戏也有几分相像，你可以按F1－F4键选择它们。



异种武士

山东 明川

游戏的故事背景不太复杂，主题当然是生化危机式的，外星寄生虫污染了某个星球，你的任务便是去清理它们。这些寄生虫早已衍生出了一些可怕的变种，具有很强的战斗力，你的任务并不轻松。奇幻的异星世界被艺术家们描绘得质感真实，细致入微，很具观赏性。

游戏角色的进化概念是开发者从他们的屏保程序中获得的。这种屏保曾迷倒了世界上无数的电脑用户，它的图案变幻无穷，不断产生新的图形，再依据这新的图形变换出更新的图形。听说某个在南极考察的科学家一连几个钟头瞅着这些图案也不感厌烦。在游戏中，这些"图形"便是你手下的"生化武士"，它们会在玩家的控制下不断地进行生物进化，从而使玩家们获得前所未有的游戏感受（真是奇思妙想）。除此之外，游戏还着意仿效了《雷神之锤》、《命令与征服》、《古墓丽影》、《盟军敢死队》等大牌游戏的特长，七分动作，三分策略，另外还带有一点角色扮演或冒险游戏的味道。当然喽，开发者可不想将《异种武士》开发成一款即时战略游戏，考虑到眼下市场的竞争状况，他们认为那是出力不讨好的事。

在游戏操作方面，开发者希望玩家们即刻便能上手，界面十分简洁明了，凭直感便会明白该干什么。玩家们操纵的是一支精英小分队，除了感受以少胜多的快感，还要当心陷阱，学会利用地形，出奇制胜等等。单人游戏依旧是由任务场景组成，但对玩家的限制很少，玩家可进行周密思考，设计自己的作战策略。玩家们每次重玩都会有不同的感受，因为这些场景会依照玩家的作战能力、玩法、进度、弱点等情况随时调整敌人的行动。敌人的AI也很有特色，它们不会依照预先设定的"套路"来攻击你，而是像现实中那样，"打得赢就打，打不赢就跑"，跑到半路遇上援兵，还会折回来再打。这和大多数游戏中的敌人不一样，不是那种没脑子的蠢物。游戏的厮杀场面也表现得十分逼真，躯体像现实中一样会受伤，你可能会一刀砍下敌人的脑袋，看着它滚下山坡，落入河中，被水冲走（晕倒）。

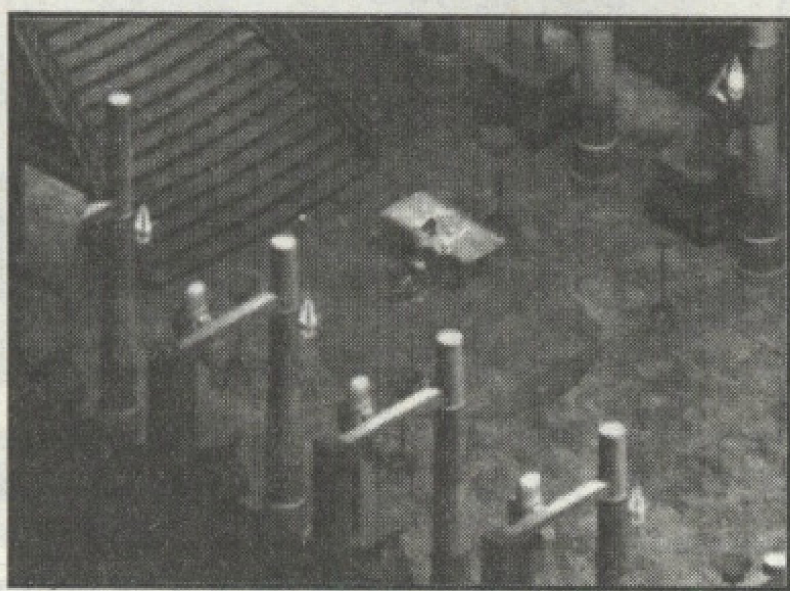
《异种武士》对玩家的机器可谓"仁慈"，P233就行，内存只需32MB，但3D加速卡省不了。它将在今年5月上市，它的最大卖点就在角色的生物进化方面——你根本无法预料你的角色最后会变成什么样子。

光池：魔地废墟

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

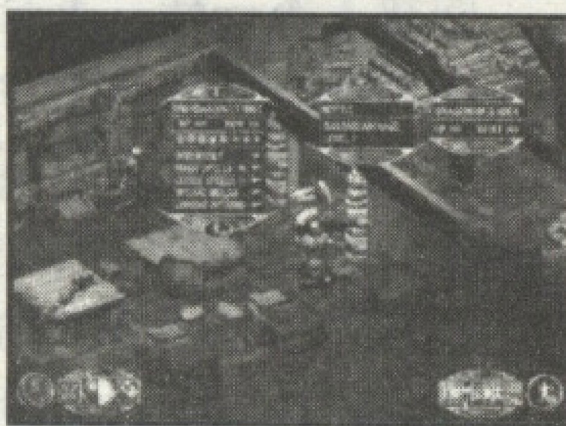
山东 戈五

当初，TSR公司允许将AD&D（“高级龙与地下城”）规则移植到PC机上时，是RPG玩家们记忆中最快乐的时光。尽管那时RPG世界曾出现过一大批PC大作，已经呈现出了全盛时期的气象，但那些曾经在纸上游戏中领略过AD&D规则魅力的玩家，始终未能获得全然的满足。实现这一神话的是SSI公司，他们说服了TSR，并以令人信服的游戏引擎，诠释了AD&D的神奇世界，使RPG真正步入了黄金时期。可喜好景不常在，他们与TSR的合同到期了，喧嚣的“龙与地下城”又沉寂了下来，一沉就是十年。



而今，SSI公司又回来了。他们正在开发的一款游戏，将为RPG创建新的辉煌。《光池：魔地废墟》（Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor）将以最新的声光技术，接续他们多年前未曾讲完的故事。尤其令人激奋的是，这次将采用AD&D第三代规则，使它在游戏性方面大不相同。心痒难耐的媒体朝着SSI公司“狂吠”了数月，终于迫使他们掀开帷幕，让人们朝里面瞧上几眼。就已知的消息来看，这正是RPG迷们期盼已久的好东东。尤其对于那些老玩家们来说，重新游历那些阔别已久的魔幻世界，只怕要心潮澎湃，难以抑制住“老”泪横流。有机会找找他们，让他们讲述早期的AD&D故事，使你对《光池》的传说会有更深的感动，使你在听说光池里的暗黑藤蔓又从水底爬出时，感悟到更多的恐怖。

面对来自冥界的威胁，大祭司Elminster派出了第一支“魔法特遣队”（别着急，还没你），去Myth Drannor魔地摧毁光池的水源。让人失望的是，这些经过精心挑选的魔法精英一去就没了回音，狐疑不定的大祭司只好找到了你，让你去探明究竟发生了什么事。实际上你并非什么了不起的人物，你不过是可怜的“1级”菜鸟（可见实在无人可派了）。更糟糕的是，你在路上很快就看见了那些“魔法先锋”的尸体。然而你“风萧萧易水寒”地继续向前，在其他几个同伴的协助下，群威群胆，英勇绝伦地与异世界的妖魔搏杀，最终不辱使命，挫败了妖魔地域的暗黑势力，成了“16级”的大英雄。于是玩家们又一次步入“高处不胜寒”的伟大境地，龙骧虎步，顾盼自雄。



这将是一个迷人的游戏，从外观上看，它的操作部分在许多方面都与《柏德之门》很相像，但感受要更惬意的多。开发人员显然充分参考了货架上已有游戏得得失，为玩家提供眼下最好的操作感受（例如将鼠标指向某个角色，立刻便会弹出一个信息窗，再也不必翻找好几层菜单了）。游戏的交互性也很好，如果要摘取墙上的物件，可以将桌子推过去，如同在现实中一样。如果某个怪物在你身后穷追不舍，摆脱不掉（而你又打它不过），你可以逃进一个房间，把门关上，再找个东西顶在门后。在战斗中可以有意识地占据较高的地势，居高临下可获得额外的杀伤力（+2）。还有一个非常“酷”的特性——你可以依据需要变形。总之，这是个非常AD&D化的世界，风格迥异的各种角色，丰富多变的魔法（100多种），令人陶醉其中，流连忘返。

出于商业上的考虑，开发者不肯透漏更多的信息。尤其令人遗憾的是，关于那个“AD&D第三代规则”他们三缄其口，只字不提。眼下他们还有很多“魔法工作”要完成，他们的劳作牵动着亿万RPG迷的心——因为他们的杰作曾是RPG世界最璀璨的明珠；因为他们的新作几乎可以肯定将开辟RPG的新纪元。对于这样一个开发小组，玩家们无论寄予怎样高的期望，最终也不会落空。如果不出意外，游戏将于今秋上市。

异星人生

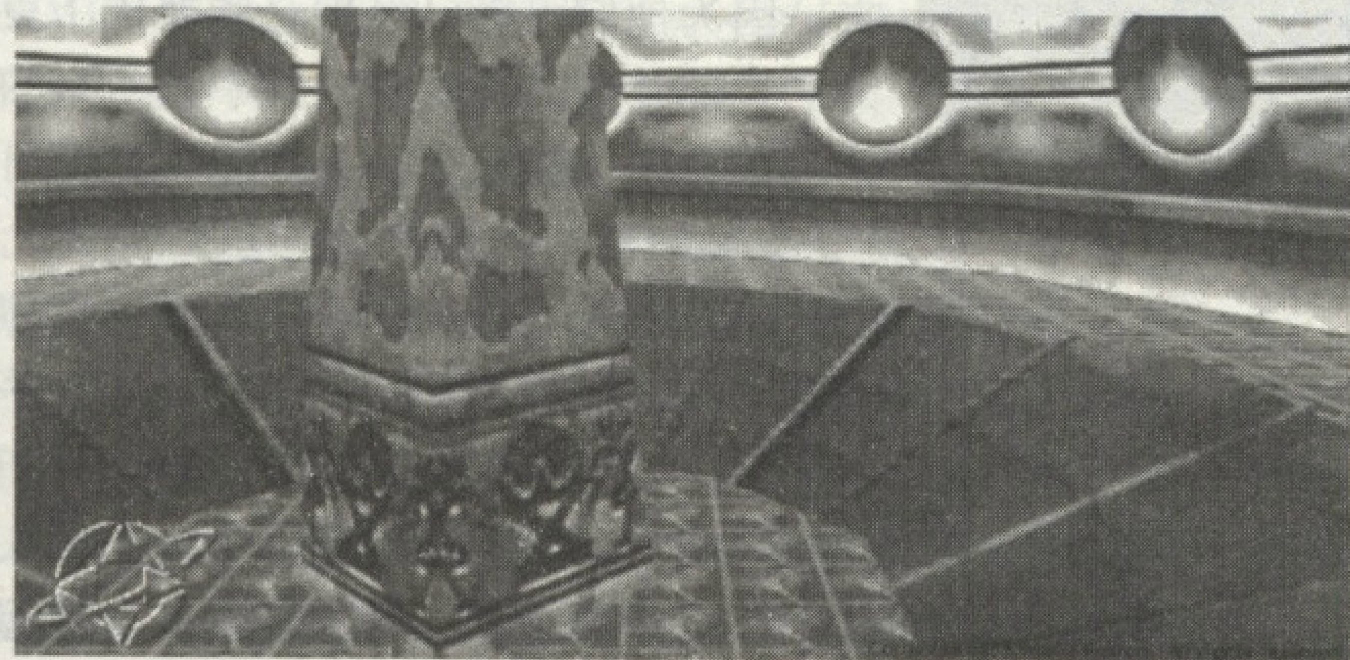
Atriarch

山东 戈五



进入新世纪，游戏业最引人注目的一道风景在RPG领域。说来有些难以置信，几乎所有的开发者都在制作一款“巨型多人在线RPG”（MMORPG）。不久前，即时战略领域宣布的一款《共和国：革命》曾使我们目瞪口呆，而今RPG也有了类似的好东东——模拟整个社会的《异星人生》（Atriarch）。虽说要略差些，可以说是《共》的简化版，但整体上看大同小异。

与眼下种种“在线RPG”不同的是，《异星人生》的背景是一个充满科幻味道的异星球亚特里安纳，而不是惯常的魔幻中世纪。铁杆的RPG迷们当心了，有人说这可能成为未来的趋势，因为打算这样做的不止World Fusion一家公司。在这里，你不会再遇到发散着腐臭气味的魔怪、细长的骷髅和饶舌的矮人。你所面对的将是一个可以想见的人类未来



世界，一个全然的有机环境。什么叫“全然有机环境”？就是说游戏中的一切都是……厄……交互的，或者说是活生生的。这么说可能还是有些令人迷惑，不妨想象一下我们的现实世界好了。亚特里安纳是个真正的星球，由六块大陆组成，你如果朝着一个方向不停地走下去，最终会回到原来的出发点。这里植物生长，人类繁衍，与地球一般无二。光景看上去也有些雷同：沼泽、沙漠、草原、石冈、森林、冰封地带等等，只是城市建筑十分怪异，地球人从未见过，异星球嘛。另外（差点忘记说了），这里的环境是3D的，一切都由密度很高的多棱形组成，看上去非常真实。

除了环境的变异，《异星人生》的游戏感受也与通常的魔幻RPG相去甚远，有了一些即时战略的成分。虽说你仍旧要在游戏中扮演某个虚拟的角色，但你只是膨胀中的帝国一分子。这里也有收集资源、组建军队和扩张殖民地等内容，但作为一个小小的角色，你可以去做你能想到的任何事情。换句话说，你可以像在现实中一样，去追逐你的各种梦想（像笔者这种胸无大志的人，终于可以开个小店体验一下与世无争的生活了）。你可以安于现状，也可以钻营投机，步步高升，最终大权在握，成为说话有影响力的权贵。游戏是否有阴谋篡位的功能，目前还不知晓，否则弄个国君当当，别有滋味（说漏嘴了）。即使是做小人物，你也有许多事可干。学一门手艺，不仅能成家立业，还可能成为一方富贾。如果你看腻了原来的房子，不妨雇一些等级较差的角色（其中有一个无论给多少钱也不干的，肯定是你的同事扮演的角色），让他们做苦力，为你盖一幢大别墅。

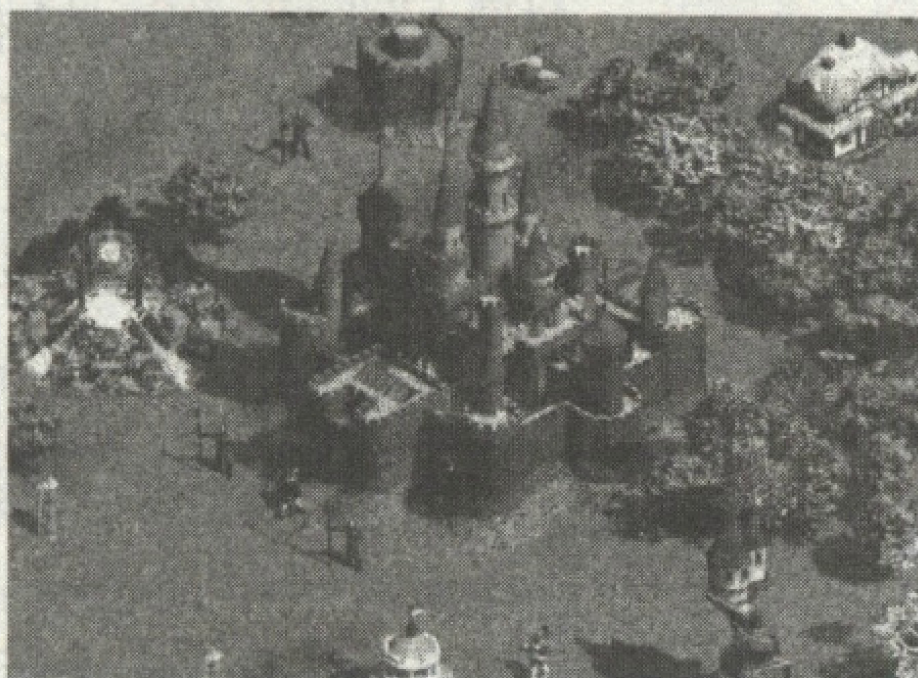
至于游戏中的角色，自然是一些异世界的生灵啦。开始时玩家可以选择自己种类的颜色和尺寸，它们共有5种，各有所长。有的体格强健，擅长搏杀；有的智力超群，富于谋略；有的性格孤僻，属于遁世一簇。具体选什么，就要看个人的喜好了。你当然可以在游戏中调整和转换角色，一如我们在生活中选择自己的人生道

王权 Majesty

山东 戈五

看看过去的即时战略游戏，玩家所面对的东西不是太少，而是太多了。《王权》（Majesty）的开发者反其道而行之，将为玩家们拿出一款简单的游戏，简单到了……你几乎不需要在游戏中做多少事情！游戏中的各类人员会自动履行他们的天职：生产人员会搞建设；军人和神职人员会到处巡视，保卫你的家园；流浪汉会四下流浪，为你探明那些笼罩在“战争之雾”底下的陌生地域。玩家们的感觉真的像个君主，如果你对某个区域感到好奇，或者某个国家让你觉得不顺眼（而你自忖能打得过它），你只需下个命令就行了，然后就靠在电脑桌前的“龙椅”上，静候前方的好消息。

“这样的游戏能好玩么？”玩家你可能会大惑不解。“即时战略可不是这个样子呵！”



谁也不知道玩家们是否会欢迎这种新的模式，游戏创新的风险就在这里。然而多数好游戏都是这样诞生的，他们都曾走过这样一段“煎熬”的日子，等待着玩家的最终评判。

在那个日子到来之前，我们先来看看它的试玩版吧。开始时，你只有一座城堡，有一些黄金，和几个等待你的指令的农夫。这时你还不能实行“无为而治”，你还要指挥他们修建一些必要的建筑，如行会（战士行会可以招募武士，无赖行会可以招募盗贼，等等）。另外还有铁匠铺（武器升级）、市场（发展经济）、卫戍营（抵御攻击）等。城堡可以在游戏后期升级，使你能够修建更多的建筑，例如庙宇可招募神职人员（术士、蛮士、智者和僧侣）。玩家们都清楚，这些角色的本领令人不敢小觑，比常规战斗人员要可怕得多。

当你所招募的最初几个角色从建筑里走出时，你可能会情不自禁地停下来，观察他们究竟会干些什么。他们或许会主动去解决一些所遇到的难题，但在大多数情况下，他们不会太卖力气。要想让他们全力以赴地作战，你必须给出奖赏。奖赏的方式有两种，也就是说你可以插两种小旗：探索令旗和进攻令旗。令旗不但给出了地点，而且还使你的手下明白了任务的性质。两种令旗都会使你耗费一定的黄金，具体多少要视任务的难度而定。虽说“重赏之下必有勇夫”，但如果敌人太过强悍，你的士兵还是会畏缩不前，给多少钱也不行（毕竟性命要紧）。在防守方面，为了对付蜂拥而来的敌军，最好的办法恐怕还是多修防御工事（它们不会产生恐惧感）。工事有常规的和魔法的两种，互有短长。

在给出令旗之前，你要思量再三，一旦出手就不能反悔。就算你取消了令旗，你也不能把金钱从他们的手中夺回来，因为他们可能已经把金钱换成了更好的武器装备。当然喽，并不是所有的角色都会用金钱来交换必需品，盗贼可能会干一些顺手牵羊的事。他们的行为虽然恶劣，但不会对受害者造成破产，使你的经济蒙受损失。如同现实中一样，游戏中的国君应该像刘备三顾茅庐一样，拜一位统帅人物掌管三军。这方面情况如何，眼下还不得而知。如果能启用历史上的真实人物——如拿破仑啦，威灵顿啦，甚至赵括、白起等，那就更有意思了。他们对战争的胜负将起到举足轻重的作用，倘若选择了一位赵括式的角色担此重任，你恐怕难逃“误国昏君”的罪名。

简化的操作是这款游戏的最大特色，Cyberlore公司首创的这种模式是否会大行其道，还要等以后看。但它毕竟许诺了一种全新的游戏玩法，引起了广泛的关注。



★天使手记★

各位好！模拟天堂又准时开放了！先报告大家一个振奋人心的消息！2000/3/5 由国人自主开发的NES（FC-任天堂8位）游戏机模拟器—DREAMNES正式推出1.5.0稳定版。DreamNES是完全由李可文独立制作的NES模拟器，运行于Windows95及兼容平台上。该模拟器面向游戏者，其最终目标是令模拟的视觉听觉效果都超越原来的主机，当然也要有极好的兼容性。模拟天堂作为DREAMNES的HOST作了第一时间的发布，并且把DREAMNES的英文版推向世界。作为开发组的一员我很荣幸地做了一些事情，比如造了一个主题WEB 站作为DREAMNES 的BASE！(http://emu.myrice.com/dreamnes/)一些SERVER端的开发（很简单的那种……）和一些图片的制作。

★模拟器新闻联播★

模拟器2000/3/5 由国人自主开发的NES（FC-任天堂8位）游戏机模拟器——DREAMNES 正式推出1.5.0 稳定版。 模拟天堂支持一个快速稳定的HOMEPAGE http：//emu.myrice.com/dreamnes/ 大家可以去看详细的内容和下载DREAMNES。

模拟器NEMU 0.7 诞生！支持拥有前所未有的强大兼容性的N64模拟器！

模拟器Hyper Frontend（模拟器ROM管理软件）

这个称作HYPER的软件与其他的同类软件相比比较特殊，它可以自动搜索在你硬盘上的模拟器ROM并将目录生成为HTML，实际上是以HTML的模板建立一个数据库。当你有新的游戏拷入硬盘，你可以有两个选择：将新游戏加入已有的列表；建立新的列表。对于生成后的HTML文件，不仅可以用浏览器查看，还可以配合专用的模拟器调用软件Play(v1.3)来运行游戏。Hyper Frontend的另一有趣功能是你可以自己定制它的SKIN，如果你不愿自己动手，还可以从网上下载。

模拟器OpenGlide005a.zip（最新VOODOO模拟软件）新版本提升了速度，并且支持了《神话1》。

模拟器MESS32 v0.36 Beta 16（多机种模拟器）MESS32升级到了v0.36 Beta 16，增强了对WINDOWS的支持。

模拟器PowerScore.zip（专门对应Mame .36RC1版的记分工具）它可以使你观看记录得分，虽然作者为该软件加入了对许多游戏和功能的支持，但它只能读取Mame .36RC1版的.hi文件。其实经过简单修改就可以使它支持老版本，而且作者允许这种行为，当然前提是不要传播修改后的powerscore.dat文件。作者表示他将努力完善这一软件，除了支持更多的游戏和功能之外，还将实现与EXCEL等数据库软件的共通。



模拟器PSMPlay v0.3版（PS游戏音乐动画播放器）

PSMPlay v0.3版可以让你看或者听PS游戏光盘上的STR/XA/TIM文件,0.3版开始支持全部的XA通道,但还不够完美.可以播放《GT赛车》、《GT赛车Ⅱ》、《王牌空战Ⅲ》的游戏动画，但只能播放《最终幻想Ⅷ》的音乐。

模拟器RockNES v1.02(FC模拟器) RockNES v1.02版发布

新版本有如下改进：

1、全新的IRQ管理系统

2、修正MMC5支持(美版恶魔城3能运行,但仍然不能玩)

3、加入mapper #226支持

4、加入mapper #227支持

5、修正了一些其他的BUG

模拟器《GL2Ideal v1.1（最新VOODOO模拟器）》

这个最新出来的VOODOO模拟器，超越了它的很多前辈，非常值得一试！想痛快的玩N64的朋友要下载！

模拟器《Nemu64增强兼容性！》

非官方发布的NEMU64列表再次更新，这次的变动很大，总共可以兼容多达125个游戏。详情参照http：//www.boob.co.uk/。总的来说这个非官方发布的NEMU64列表更新得非常非常快！现在NEMU＋IT可以支持 高达130个游戏了，是不是再过几天所有的游戏都可以玩了。

模拟器MameLang32 v0.36 RC1（Mame0.36 RC1版的修正版）

MameLang32是专门针对Mame0.36 RC1的修正版本，它改正了前一版本中的错误，并且加入了AUTOFIRE（连发）功能，因此MameLang32 v0.36 RC1很值得一试。与它同时推出的还有PacMAME版MAMELang32，就是说这个版本可以运行PacMAME的游戏ROM。

模拟器CCS64 2.0（Commodore 64模拟器）

CCS64 2.0具有如下特性：

1、修正了在显示机器代码状态下使用memory write功能时的BUG

2、修正了在显示机器代码状态下使用dissamble write功能时的BUG

3、修正了有时RESET后会发生问题的BUG

4、增加了对13种卡带的支持



模拟器Mamelang32 0.36RC1b(街机模拟器最新版本)

Mamelang32 0.36RC1b将昨天发布的Mamelang32中的错误做了修正，并升级了前一版本中的西班牙语和日语文件。

★特别报道★

又一颗明星的升起！NEMU 0.7

上回书说到：千禧年刚过，寂静的模拟器的天空就升起了一颗璀璨的明星。她就IMPACT！瞬间就震撼了整个的游戏界。IMPACT+3D卡+PⅡ450 就等于一台价格昂贵的Capcom ZN-1和ZN-2 主力街机了……

没想到这一颗明星还没落去，新的明星又升起来了。NEMU——拥有前所未有的强大兼容性的N64模拟器！可以说在NEMU 0.6 的阶段，它还是一个TEST用的N64模拟器，没有太大的实用价值，速度不是很快，兼容性也不太好。商业的游戏只支持少有的一些。但是，此次发表的0.7却和以往的版本有着根本性的改进。首先速度加快了，其次是兼容性得到最大限度的提升，并且支持一些最新的游戏。

多快的机器能玩得比较舒服？

最小的配置：

CPU：PentiumⅡcpu或兼容，建议 300MHz 以上。

Video：nVidia TNT/TNT2或兼容，必须支持D3D。

Sound：无所谓啦。

Memory：64 兆。

建议的配置：

CPU：Pentium Ⅱ/Ⅲ 450mhz。

Video：TNT2 ULTRA。

Sound：也无所谓啦。

Memory：128 M RAM

梦幻的配置：

CPU：Pentium Ⅲ700或Amd Athlon 700 。

Video：TNT2 ULTRA或GeForce DDR card。

Sound：Sound Blaster Live。

Memory：192-256兆。

挺恐怖的吧？

相关材料：

3DFX产品对NEMU64的支持情况

NEMU的开发者说：

我之所以没有在NEMU64中加入对3DFX产品的支持，是出于一个我不愿公之于众的原因。总之作为一个程序开发者，我不会使我的程序对应3DFX的显卡。因此，NEMU64不能在象VOODOO1、VOODOO2这样的子卡上运行（在VOODOOBANSHEE上也不能运行），使用VOODOO3也会有很大问题。我听说现在出现了一些针对VOODOO3的补丁程序，但遗憾的是并不完美。NEMU64是专门针对NVIDIA的TNT系列显卡优化的，因为我本人用的就是TNT显卡。我建议那些对NEMU64感兴趣的人立刻去找一块TNT显卡，UltraHLE 1.5版也将使用OPENGL接口，对于VOODOO卡的使用者来说这不是个好消息。我相信如果3DFX能够公开他们的开发函数，那么VOODOO卡就将能运行NEMU64。

关于UltraHLE 1.5对于3DFX产品的支持问题



最近由于不支持VOODOO卡的NEMU64的出现，许多VOODOO卡的使用者开始感到恐慌，他们甚至开始给UltraHLE的开发者写信，询问新版本是否支持VOODOO。开发人之一RealityMan很快作出了答复：

在过去的24小时之内我收到了不少信件，质问我为什么要放弃对VOODOO的支持，我只能告诉大家，根本没有这样的事。现在的VOODOO3有了比较完整的OPENGL驱动，甚至我的VOODOO3显卡确实要快过我的TNT2。我们有优秀的编程人员，他们可以很好地利用VOODOO卡的功能，我为什么要放弃对3DFX产品的支持呢?

★模拟器开发专题★

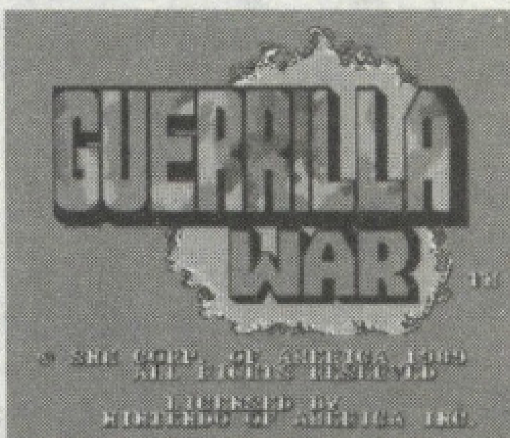
模拟器编程简明步骤

北京 kervin lee

要编模拟器吗？没编过吧。也许你以前写过游戏，不过模拟器跟游戏可不是一回事哦，要作模拟器大概得按这几步来：

一、决定要模拟的主机

如果是以入门为目的，那么单写一个CPU模拟核心就够了。这个工作对于研究微机原理非常有帮助，而且如果日后你想写一个游戏机的模拟器，没准这个核心还能用得上。选择好一个模拟对象是很重要的，主要是难度要适当，其次要有全面的文档资料。对于初学者来说，8位的CPU（6502、Z80）是比较好的模拟对象，这些CPU主频低，有大量的指令而其它部分比较简单，网上还有现成的例子可以下载。眼界比较高的程序员可以选择68000这样的CPU来写，不过注意使用这种CPU的主机都比较高档，将来你用这个核心造模拟器时会遇到不少麻烦。至于Toshiba SH2（土星）这样的专用CPU，除非你真的想写土星模拟器，否则还是不要动为好。你要是铁定了心要模拟出一台游戏机来，那么一定要慎重选择。目前国外（国内根本没有这类论坛）的BBS一致认为，应该把你最喜爱的主机作为最主要的因素来考虑，模拟的难度倒是在次要。这是因为写模拟器是个很费时间精力的事情，如果你对这种主机一点感情都没有，完全是从“市场需要”角度出发，那么很难坚持到最后。当然，模拟的难度也要考虑。你要是最喜欢PS2难道就真的要写PS2的模拟器吗？需要注意的是，主机的模拟难度并不是和主机的复杂程度成正比的。一些非常古老的游戏机因为其机能比较差，可能会使用一些复杂到可怕的硬件技术来完成一些功能。也许你不信，最古老的雅达利系列游戏机的模拟难度绝不逊于世嘉16位主机。这种老机器的难点在于它们的很多特点是文档上没有的，你只能自己去分析或是问给这种主机写过游戏卡的家伙。不幸的是，国内写过游戏机游戏的人实在是太少了，实在是不好找。较高档的游戏机（16位以上）由于机能足够，使用的非常规手段也少多了，只要你找齐了各个方面的硬件资料，理论上就可以造出一个象样的模拟器来。不过这种游戏机功能比较多，实现起来就比老机器复杂了。无论哪种方案都是有利有弊，具体要选哪种还得您做决定。

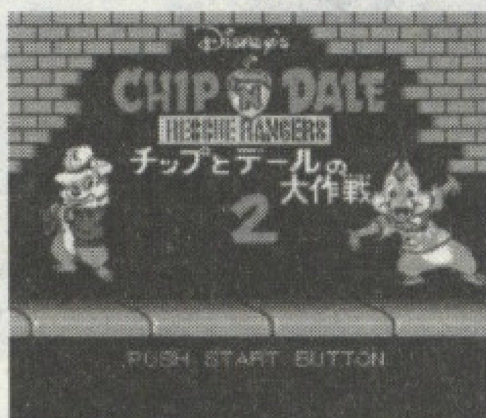


二、写CPU核心

游戏机的CPU与通用的CPU总是有些差别。如果写的是单一主机的模拟器，在写了（或是抄了）一个能用的模拟核心之后还需要对其作一定的改动。除非这个核心是抄的，否则这个工作不会太难。切记在设计核心时要留下点余地来，因为游戏机的CPU不仅是自己工作，还要接收来自手柄、游戏卡的信息。手柄的输入通常是每帧刷新一次，来自游戏卡的信息通常是定时器的中断信号，少则几帧一个，多则一帧几个。这些在以后的设计中可以慢慢加入。另外，新写的CPU模拟核心里非常可能有BUG，一些大问题在检查时能够查出来并予以修补，但有的细小问题就只有在模拟游戏时才能发现了。CPU核心的速度很是关键，因此应该适当地优化一下代码。如果特别追求效率还可以选用汇编语言编写代码，不过这对于初学者来讲似乎难了一些。

三、写主机模拟程序

下面的工作是模拟器编写中最重要的部分了。一个模拟器要能用至少要有图像和输入功能。在不同的平台上实现这些功能的途径是不同的。在DOS下比较好用的是DJGPP，Windows平台则只能用DirectX了。DirectX并不象想象中的那么难，至少光学一点Direct Draw还是挺容易的。DirectX的SDK可以从网上下载，要是看不懂英文的话中文的参考书也有一两本。在你学会了这些之后，真正的工作－－将工具应用到模拟器的程序上就开始了。记住没有任何模拟器是一下子就能成功的，你需要很大的毅力来调试程序。最重要的是不能完全依赖网上的文档，这些文档虽然很有价值，但不一定是完全正确的。如果死抠书本，绝对不会做出出类拔萃的模拟器来。所有的游戏机都是以扫描线为刷新单位的，为了实现一些特效，游戏卡可能在一个角色刚画了一半的时候就改变角色的图案。这就是为什么许多模拟器都在README里宣称自己是“基于扫描线的图像引擎”。假若你等到一屏图像全刷新完了再照样画模拟器的屏幕，可能还有几个规矩的游戏画面正常，不过可以肯定的是稍微有点技巧的游戏在你的模拟器上肯定是一塌糊涂。扫描线引擎是好模拟器必备的，但是因为要一行一行地画，速度就要受影响，这段程序写得不好模拟器的性能也会受影响。





剑侠情缘Ⅱ

游戏类型：角色扮演

制作：西山居

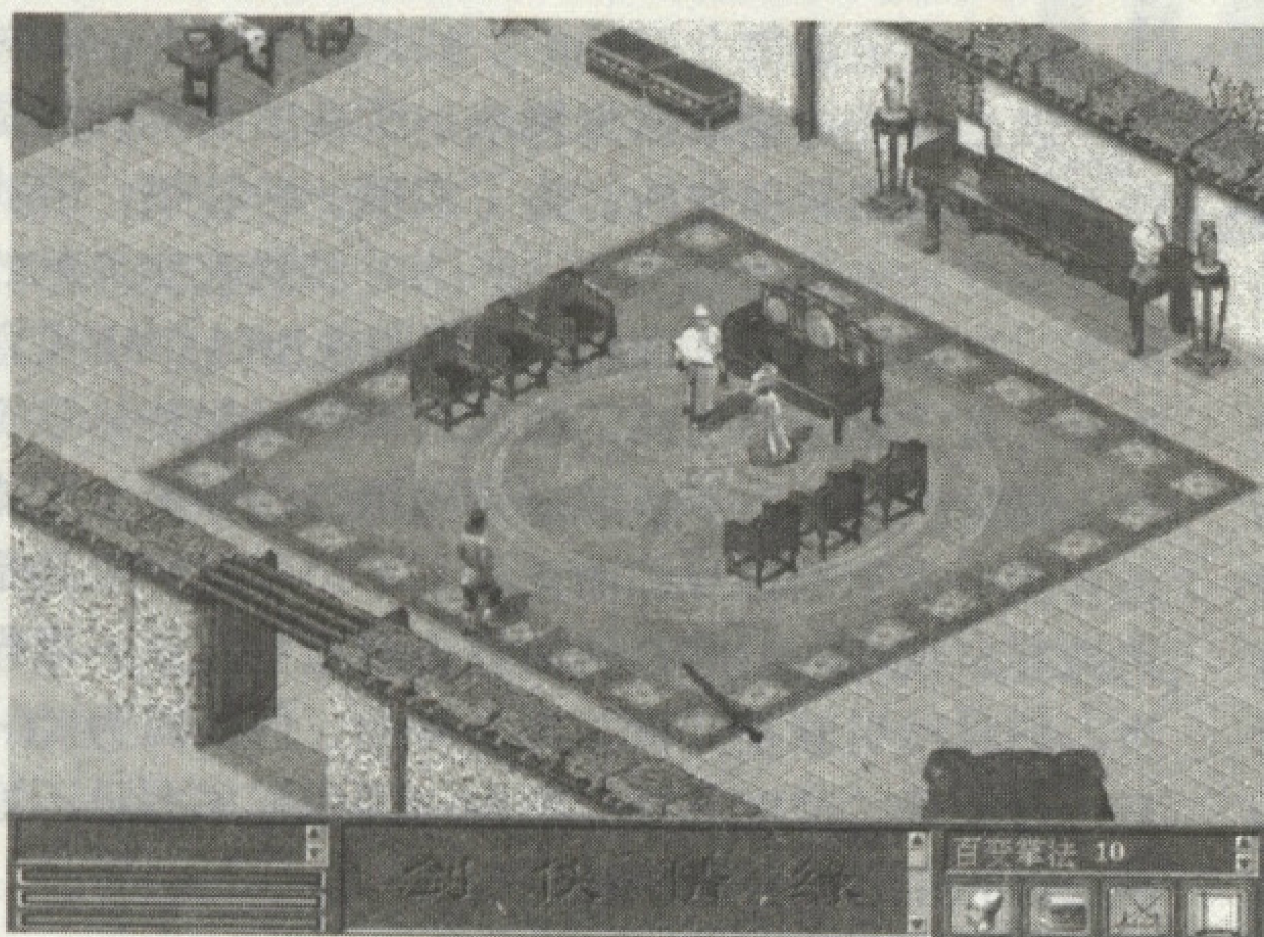
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9×

1997年是RPG的一年，游戏圈里兴起了“RPG复兴”运动，那一年，西山居的《剑侠情缘》成为国



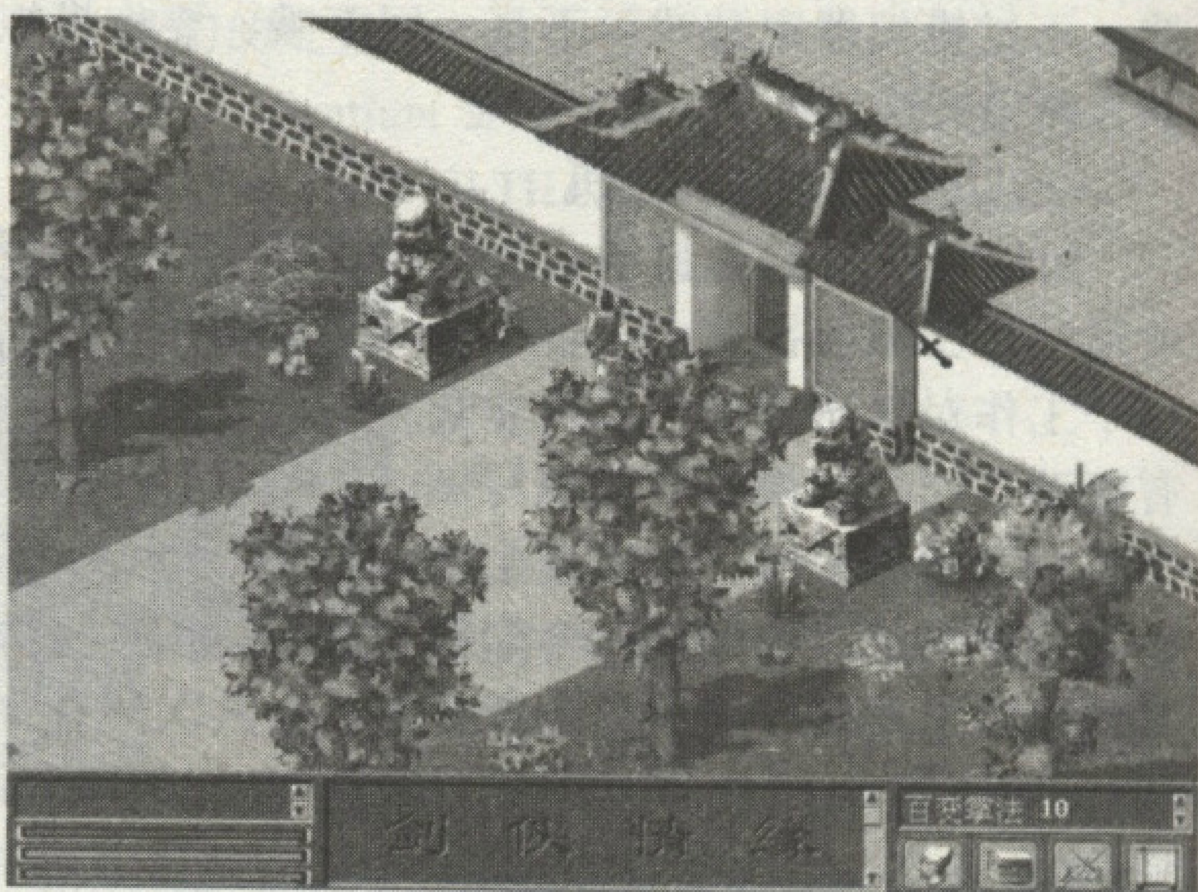
产RPG的代表之作，也是整个国产游戏的先锋作品。时隔两年多，《剑侠情缘Ⅱ》又回到玩家面前，希望这两年多的锻炼换来的是全新的概念。

故事发生在一代之后的20年，南宫夫妇的独生子南宫飞云已经长大成人，从未远离家门的他面对外面的世界只是充满好奇，殊不知无数的艰辛和凶



险在等着他，而他注定要在这样的环境中成熟起来……

从画面上，不难看出《剑侠情缘Ⅱ》的进展和努力，游戏采用斜45度的视角，景物勾画细致，人物也不再是纸片似的大头娃娃，采用真实比例的人



物形象千姿百态。最值得一提的就是着色，令笔者感到欣慰的就是《剑侠情缘Ⅱ》终于脱离了以往国产游戏“16色”般质量，整个场景鲜亮而不失稳重，从中透出中国特有的清秀风格。当然，《剑侠情缘Ⅱ》的画面还远非十全十美，特别是一些物边缘，始终有些模糊不清。

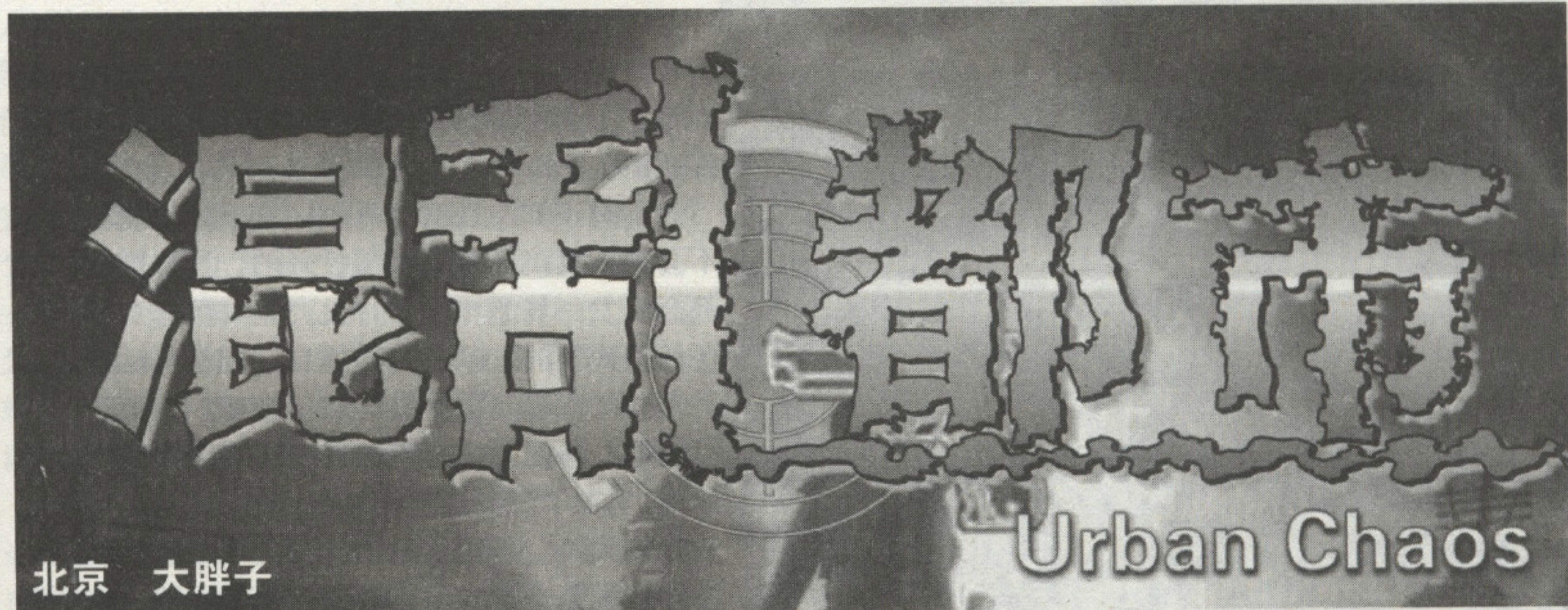
《剑侠情缘Ⅱ》音乐是笔者认为最出色的部分，其中大量采用传统中国乐器演奏，包括二胡、笛子、三弦、古筝、琵琶、唢呐等。音乐配合场景比较贴切，为游戏营造了恰当的气氛。由于《剑侠情缘》系列的历史背景都是中国史实，所以，只有纯正的中国式的音乐才配得上，在这方面，《剑侠情缘Ⅱ》确实堪称一流。

游戏的系统和操作虽然没有太多创新，但也算是快捷方便。从整体上，游戏效仿了《暗黑破坏神》式的操作，鼠标左键是行动和攻击，右键是特殊技能。此外，还少不了快捷键，其中甚至包括了作弊模式的快捷键，这样，厌倦RPG漫长艰辛过程的朋友可以爽了。

玩过《剑侠情缘Ⅱ》后，总体感觉是西山居一直在努力，这种努力已经充分体现在游戏的方方面面当中。然而，游戏依然存在一些问题，有不少是国产游戏的“传统问题”，象是游戏人物的“太空步”等等，当然，成长总是一步步的。

游戏的最后，带有一些悲剧色彩，这几乎成了东方RPG的定式，也许制作者希望这样能够更重地敲击玩家的心吧，不知读者你喜不喜欢这样的结局？

相信笔者曾经玩过的感觉最好的警察模拟游戏应该是Sierra公司的《Police Quest Ⅱ》了，怎么，您居然没听说过？那不奇怪，因为只有那些具备相当玩龄的玩家才会知道那是20世纪80年代的早期作品了。记得它是两张5寸软盘的容量，在游戏中经常需要我来回换盘才能继续关卡，而且它还是运行在EGA（或者CGA？反正连我都记不太清楚了）显示模式下……现在听来大概蛮好笑，不过当时限于那样的软、硬件技术条件，能玩到那样的游戏已经算是蛮不错的了，因为它模拟的是巡警的日常任务，所以我至今还记得当时驾驭警车的情景：我坐进警车，在俯视模式的视角方式下按住方向键把警车开起来，可没走多远它就轰然撞毁了，任务当然也立刻随之失败，就象真实世界里发生的一样。记得当初光是为了练习泊车就反复尝试了将近20次之多，那时它真的带给我很大的乐趣呢！

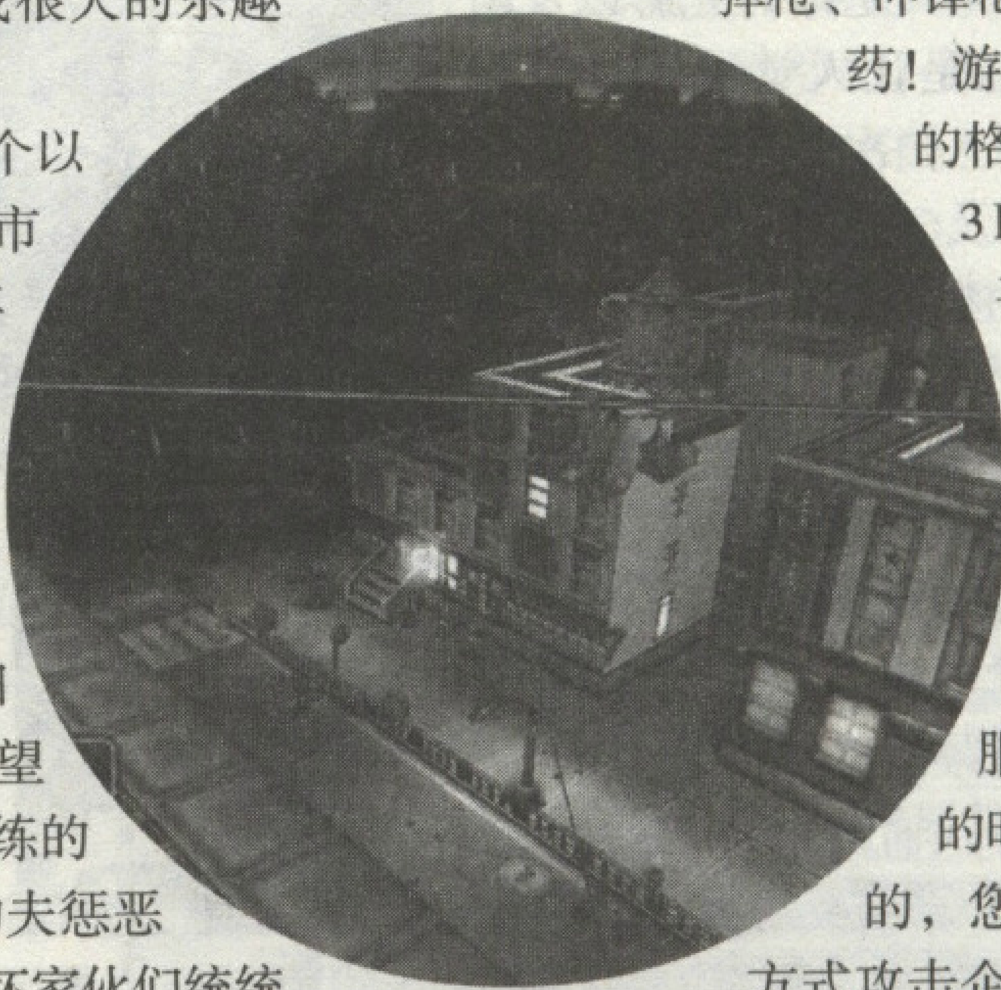


混乱都市 Urban Chaos

北京 大胖子

今天我要为大家介绍的也正是又一个以警察为主题的精彩游戏。在一座现代都市中存在着几股黑帮恶势力，随着新千年的到来他们为了独霸城市的控制权也加紧了争夺地盘的罪恶勾当，整个城市充斥着暴力与邪恶的行径，阴暗、污秽的街巷里充斥着企图利用环境伺机作祟的歹徒，抢劫、欺诈甚至谋杀是这里每日司空见惯的常事。难道一切都变得没希望了不成？且慢，横空杀出一位强悍、干练的新任女性警官，她将凭借自身的扎实功夫惩恶扶善，将凡是企图作恶或者制作麻烦的坏家伙们统统送进他们的归宿——监狱！

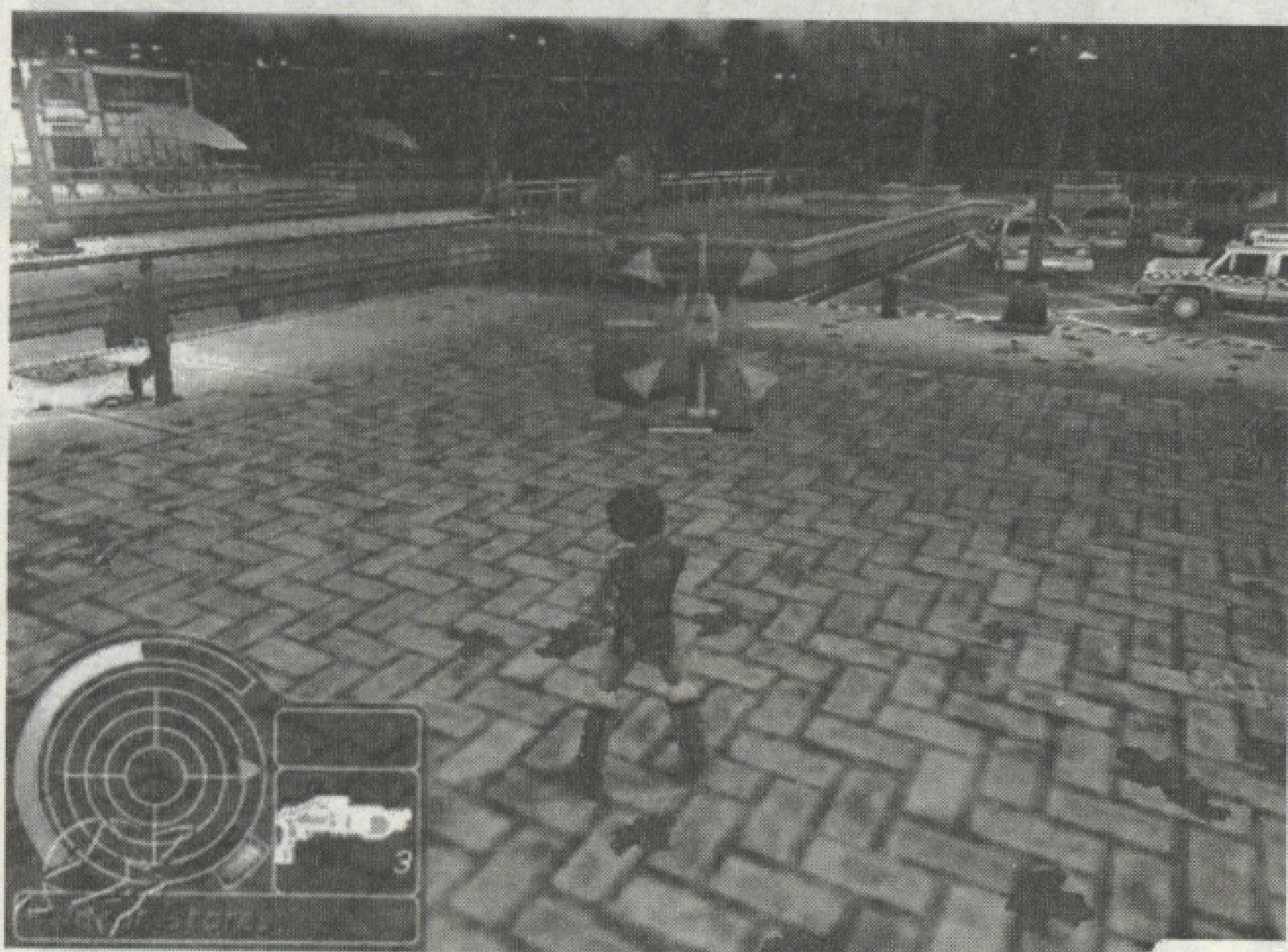
这就是由EIDOS推出的《混乱都市》（Urban Chaos）将为我们呈现的游戏环境，您可以随意选择两种角色之一进入这个世界：D'arci Stern是一名处处都会努力表现自己勇气的身手敏捷的干练女警，而Roper McIntyre则是一名致力于阻止邪教信徒恶行的神秘打手。无论哪个角色，都是这个城市所期待出现的英雄！而想必玩家将扮演的D'arci Stern一定是联合城警局中最劳累的人了，因为她不单是一名新上任的警官，更要用自己的双拳面对来自黑帮、罪犯、暴徒等恶势力的挑战，维护都市的和平、秩序……



游戏依旧秉承了“劳拉”系列的作品风格，不过它显然是要在某些方面追求突破的，因为这款由Mucky Foot精心制作的游戏，是企图在传统横卷格斗游戏（诸如《双截龙》或者《Final Fight》）里融合进现代第三人称视角的动作游戏成分。首先它里面的战斗模式是多样的：徒手格斗时包括打、踢、抓以及组合搏击术。武器攻击则包括棒球棍、匕首、手枪、霰弹枪、冲锋枪、手雷乃至威力甚强的炸药！游戏制作者设计了一套出色的格斗处理引擎，从而可以在3D空间里同时挑战多个敌手，当接近敌方相应区域时便自动转入格斗模式，届时一个代表生命值的彩条会出现在对方头上，这样您便可以持续面对敌手直至有一方最终表示屈服。而假如有其他歹徒靠近的时候他们也会直接加入格斗的，您可以采取后踢或者侧踢的方式攻击企图藏在“盲区”的敌人，而假如有警察路过的时候他们一般也会主动来助您一臂之力的。相信您一定会发现群殴的乐趣而且也会对同样出色的音效深感满意的！

现在议论一款动作游戏显然就不能不议论一下它

的画面效果，这游戏在画面上给我们展现出来的效果与其它同类游戏相比有过之而无不及，在硬件加速的支持下《混乱都市》的画面效果制作得惟妙惟肖，站在街道中央，目睹着随机出现的各色车辆在周遭穿行，联合城的整体布局就恰如一座现代都市那样，不过它大概处于衰落的阶段了，譬如不少建筑早该倒

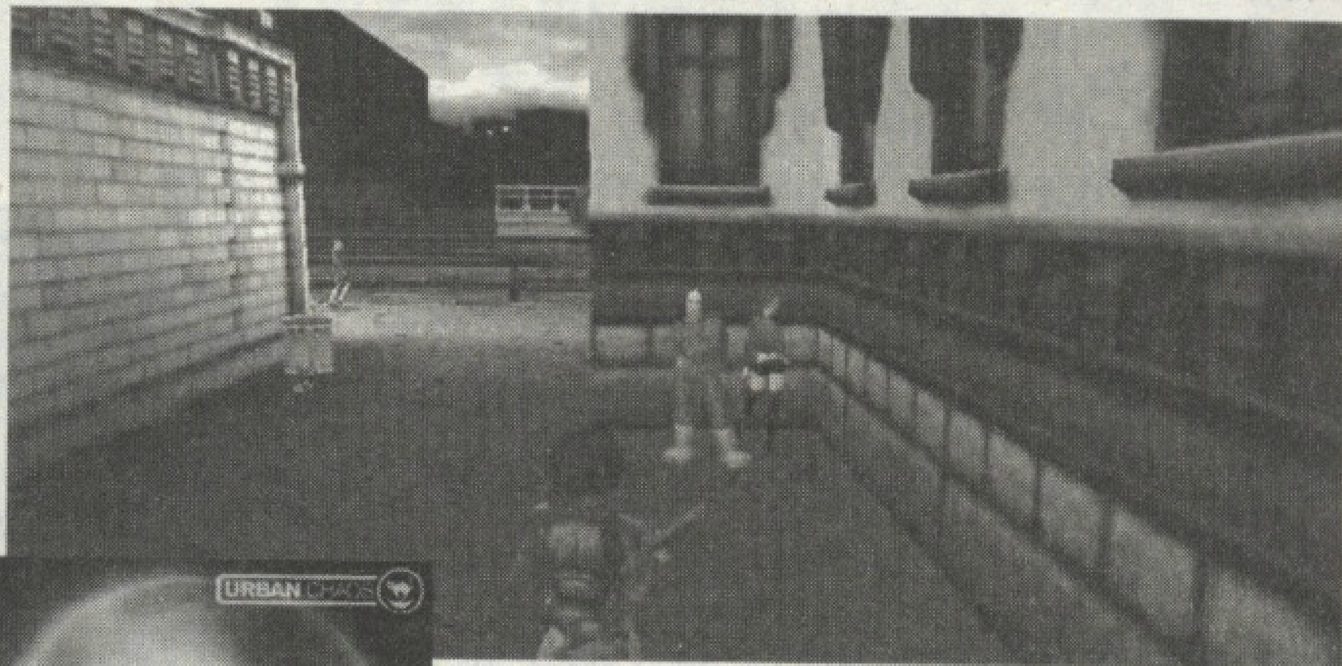


毁，而有些已经被废弃闲置多时了，废品四散在地上没人处理，当您穿过肮脏的街巷时，地上的树叶和垃圾在您脚下会以惊人的逼真轨迹打着旋！而3D局域雾化效果、雨雪天气变化、昼夜环境模拟、拟真光影、即时爆炸都大大增强了游戏的气氛和交互作用，无论是贴图、建筑结构、雾气还是照明效果都是令人惊奇的，以至于可以认为我们就是徘徊在一座活生生的都市里。笔者觉得尤其是即时光影以及雨水等造成的涟漪效果实在是让人觉得赏心悦目（推荐使用奔腾Ⅱ-350以上档次的电脑，当然还要至少8M显存的显示卡以及64兆以上内存的系统配置）。当您站在大厦的楼顶俯视月光下熙熙攘攘的都市时，相信您会油然而生一种豪迈激情：觉得自己好象就是这座城市的英雄！或许之前从没有哪个游戏能产生如此激动人心的效果吧？



游戏开始设置有训练课程以便让您熟悉相关动作、技术及辅助本领。这大概是EIDOS Interactive的老套了吧，难道您不觉得《古墓丽影》系列游戏会在其推出第四代“最后的启示”之后就将隐退了吗？在这陈旧的所谓课程里，玩家要象劳拉那样不断地移动诸如跑、跳、翻、滚直至修炼成“正果”，这些大概是继续沿袭着劳拉系列的所谓“成功之处”吧，不过，即便有这些类似的设计您也大可不必担心以为这回仅仅是款现代的劳拉翻版，因为之后安排的搏击、驾驶乃至实战训练课程笔者认为其实不必都去认真完成的，呵呵，当然，对于新手来说，建议您还是认真掌握基本功才是！在每关开始您都会看到清晰的任务简报，在行将结束的时候还会有一段关于任务目标的背景清单。在这都市里很容易迷失方向，所以在屏幕左下角安置有一个可以导引您达到目的地的雷达窗口。

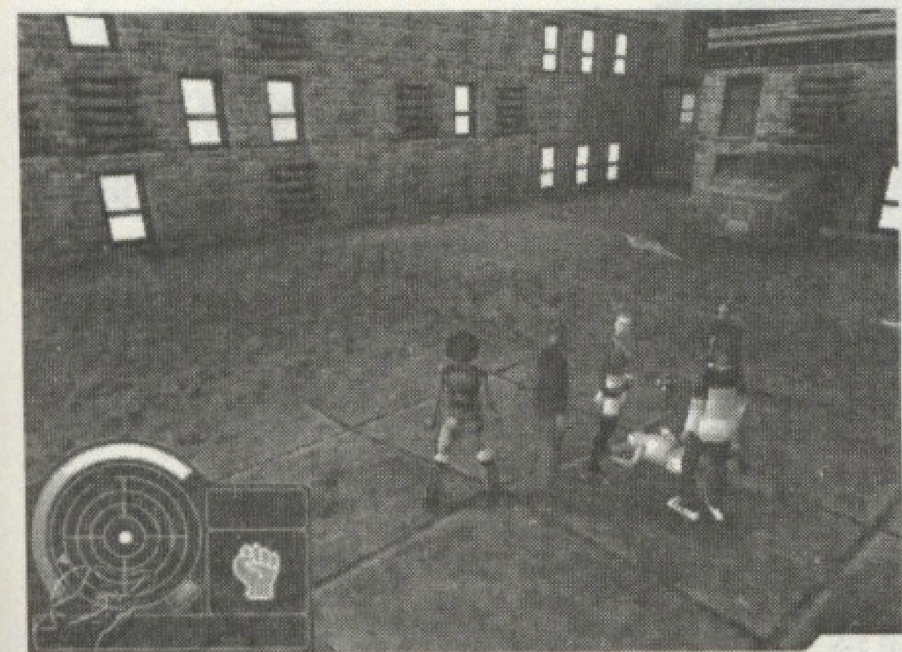
不过正如在现实世界里一样，坏家伙们是绝不会毫无反抗而轻易缴械投降的，所以随时随地都会引发一场恶斗。在每关开始一般您都是不配备任何武器的，唯一只能靠自己的拳头从敌人手里缴获（在现实里警察居然不带枪？这似乎不太可能吧？即便是个巡夜的保安还得带根警棍之类的呢！）。当您打倒一个家伙的时候就可以捡起对方的武器，不过一般数量种类都比较少。格斗显然应该算是游戏里最有趣的部分了吧，这话其实也对也不对，因为一对一单挑的时候确实是比较有意思，但是一旦您被敌手包围而偏巧又有个坏家伙被打倒在地上的时候，我们的主角往往会显得比较迷惑从而象失去方向感似的，因为当您打算要执行拘捕动作将倒地的坏家伙拷牢时，镜头就由于集中在那里而使得您完成动作之前就被周围的歹徒围攻，凭空白挨一番臭揍甚至连续中弹。这种类似的缺陷在



起先的任务因为比较容易和简短所以还勉强可以应付，而到后来的关卡敌手会变得愈发强劲，任务也变得繁多而过关显得比较漫长起来，所以一旦失手就只能从头玩起，这样长此以往玩家就会遭受更多的挫折感。而摄像机本身在个别场景时也多少存在着角度放置上的缺憾……

游戏在情节安排上还是不错的，就象是一本精彩的漫画书似的，我能持续坚持玩下去就是为了看看最后的结局。游戏设计了30种以上的不同任务，每关均有多样的分支情节。庞大的交互性剧情安排，繁华的

都市里分布着活生生的市民，在游戏过程中您会遭遇40多种不同个性的人物角色，街道里充斥着行人过客，道路中穿梭着湍急车流。帮助NPC可以获得信息线索以及新的武器。比如在开始的关卡中您可能会接近并阻止一名企图自杀的人跳入下面围观的人群，而之后可能又要去解救被劫持的人质……努力去完成发生在城中不同地点的极富挑战性的任务吧！由于都市的环境营造极具真实感，您尽可以在完成目标任务期间在都市中随处任意探究，对此设计者也特意为每关安排了部分辅助情节。譬如在阻止自杀者的那关就有意额外穿插了一个警员因为警车失窃而求助于您的设计，而您为了搜集线索就要首先找到目睹盗窃事发现场的妓女，这样才能找回被盗车辆。而追回失车后所涉及的驾驶部分虽然比不上《Driver》或者《Midtown Madness》那样有充分的驾车体验，不过当您用车撞翻一名歹徒随即下车迅速拷住晕倒在人行道上的对方时大概就不会有更多的抱怨了。在游戏中车辆的追逐会象我们在电影里见到的那样是家常便饭，您可以运用多种交通工具，包括驾驶警车、货车、摩托车、救护车甚至直升飞机。不断地探究多变的都市地形，游戏亦会随机生成脚本。譬如第一次在街道里遇到的是假日里闲逛的购物者而下一次出现的或许就是名暴徒，而且游戏里的每个歹徒都有各自不同的外貌、举止、武器及分工。假若玩家尝试激怒一名暴徒的话，您就等着接受小巷里的伏兵或者冲锋枪的“问候”吧！记住一点：小心您的身后！



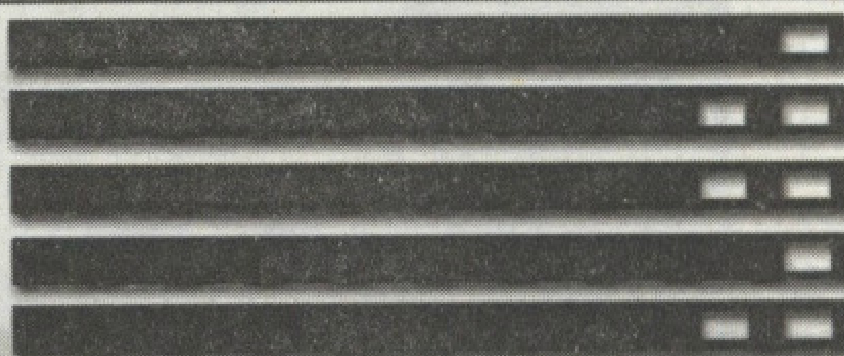
在游戏中表现出来的一切显然让我们发觉联合城的市民其实根本不尊重警官：我站在一辆普通平民的车前而他却继续开车，甚至当我倒在地上时他（注意：只是普通市民而不是暴徒）也根本不顾地上躺着一名警官……不过您别多虑，其实无论是D'arci还是后来出现的Roper即便被车从身上碾过都不会受伤的啦！此外笔者觉得游戏在某些地方有点象是《Grand Theft Auto》的风格，我有时就因为找不到目标所在就干脆对周围行人肆意施暴以发泄心中的挫折感，所以在过关的时候屏幕上出现提示说“您是一名好警官，但是您伤害了太多的平民……”记得我曾痛殴了DISCO中的每一个人，最终大概有20名无辜的平民死在我手下，我……谋杀了他们！那么我到底还算不算是名好警官呢？看来真的应该呼吁让警察固有的暴力倾向和滥用职权的作风远离游戏呀！



好了，我想游戏大致上就是这个样子了。总之，无论如何，它都是一款具有优质画面效果、动听音乐和音效以及出色的故事情节的动作游戏，它具备成为经典游戏的所有因素，至少也算得上是个异常精彩出色的游戏，值得我向您强烈推荐。当然，在另一方面我反而倒有点开始担心游戏开发者的意图到底是要表现什么，因为它毕竟完全是不切实际的……有史至今，正义总是战胜邪恶，随着新千年的来临，这种趋势难道会发生转变？挂在人嘴边的说法是：或许预言家是对的。

总评 84

制作	EIDOS	类型	战略
发行	EIDOS	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98







万众瞩目的Blizzard的《暗黑破坏神Ⅱ》一再跳票，但玩家们对此类游戏的热情却没有降低。Westwood趁此机会推出了《极度魔界》（NOX），令我们开始了在中世纪的魔法世界中进行探险的旅程。通常我在玩游戏的第一个小时，就能够确定我是否喜欢这个游戏，但是某些游戏能够打破我这个判定模式，我对一个作品的评测，第一印象起了很大的作用。但是我在《极度魔界》的世界中进行了1个小时的探险后，却仍然不能告诉别人我的想法，又进行了5个小时后，居然还不能对其作出任何评测。对我来说，要做这些事情意味着我必须停止游戏进行思考，而不能继续进行愉快的游戏体验。而至此，我已经在《极度魔界》花了20多个小时了。最后我不得不强迫自己退出游戏，这样我才能坐下来，集中一下思绪，开始写这篇文章。





表面上看，《极度魔界》很像市面上的一些RPG游戏，如Blizzard的《暗黑破坏神》，Black Isle的《博德之门》。然而Westwood在它的作品上花了不少功夫，使它极具特色，该游戏的设计者类的成功之处，并有很多创新，这也是《极度魔界》优秀之处。《极度魔界》吸引人的地方主要构筑在大量的选择项上，比我所见过的同类游戏中的任何一个都多。它有着传统RPG游戏的核心、同样的单人游戏体验、众多的NPC和多线式任务，同样也具备所有RPG游戏中多人游戏模式的要素。

单人游戏有着曲折的故事主线。在《极度魔界》的世界是个复杂而有着悠久历史的世界。很久以前，存在着两个不同的种族，生活在南大陆的人类和生活在北大陆的巫族，他们在相互的制约中共存，没有发生什么冲突。但是和平毁在了一场流血事件中，两个种族之间爆发了战争。几年后，人类几乎处于灭亡边缘，幸亏出现了一个强大的魔法师——Jandor，人类才得以解救。从此以后，在《极度魔界》世界中的人分化了，以3种不同的方式生活，每个种族的信仰都是不同的。但他们之间的关系非常和谐。然而，人们并不知道，一个女巫族人逃了出来，并发誓要重新取回世界的统治权。《极度魔界》中的角色塑造非常有趣。你可选择创造一个角色，战士、魔法师或巫师。《极度魔界》的角色能力符合RPG游戏的标准。就是说战士力量强大，魔法能力较差；巫师力量弱，但魔法力强；魔法师能力相对较平衡。

《极度魔界》开发者之一——John Hight称其多人游戏部分是快节奏的，并且充满着竞争。我玩过游戏后百分之百支持他的说法。《极度魔界》的联网游戏不像我玩到的任何一款游戏。使我感到惊奇的是这款游戏有着多种多人游戏模式。在第一人称射

击游戏中的夺旗，竞技场，死亡竞赛，占山为王多种模式通通可以在《极度魔界》中玩到，而且它还不包括这几种多人游行模式，提供了非常多的选择项使之能够修改组合这些模式创造出你想要的游戏模式。多人游戏将通过Westwood Online提供，也可通过TCP/IP网络进行。游戏支持超过30个以上的玩家，在线上玩《极度魔界》将成为我的一个习惯，相信它也会对你产生同样的影响。

《极度魔界》在业界将是一个惊世之作。它有着单人游戏的全部特征和同样非常有趣的多人游戏组件。而且，提供的选择项太多，我将列出其中给人印象最深的选择。对于初玩者，单人游戏将提供3条不同的道路，每条都有着丰富的角色和任务，你将从一个20世纪平常人成为游戏世界中的救世主。游戏的每条道路都有非常详细的描述，对每个角色来说游戏的总目标和主要任务仍然是一致的，但是他们是从游戏世界中的什么地方开始，通过什么样的过程完成都是不同的。每个角色都有许多不同等级的任务和支线任务，甚至连支线任务都会发生变化，这取决于《极度魔界》是如何进行的。无论你是一个怎样的游戏玩家，《极度魔



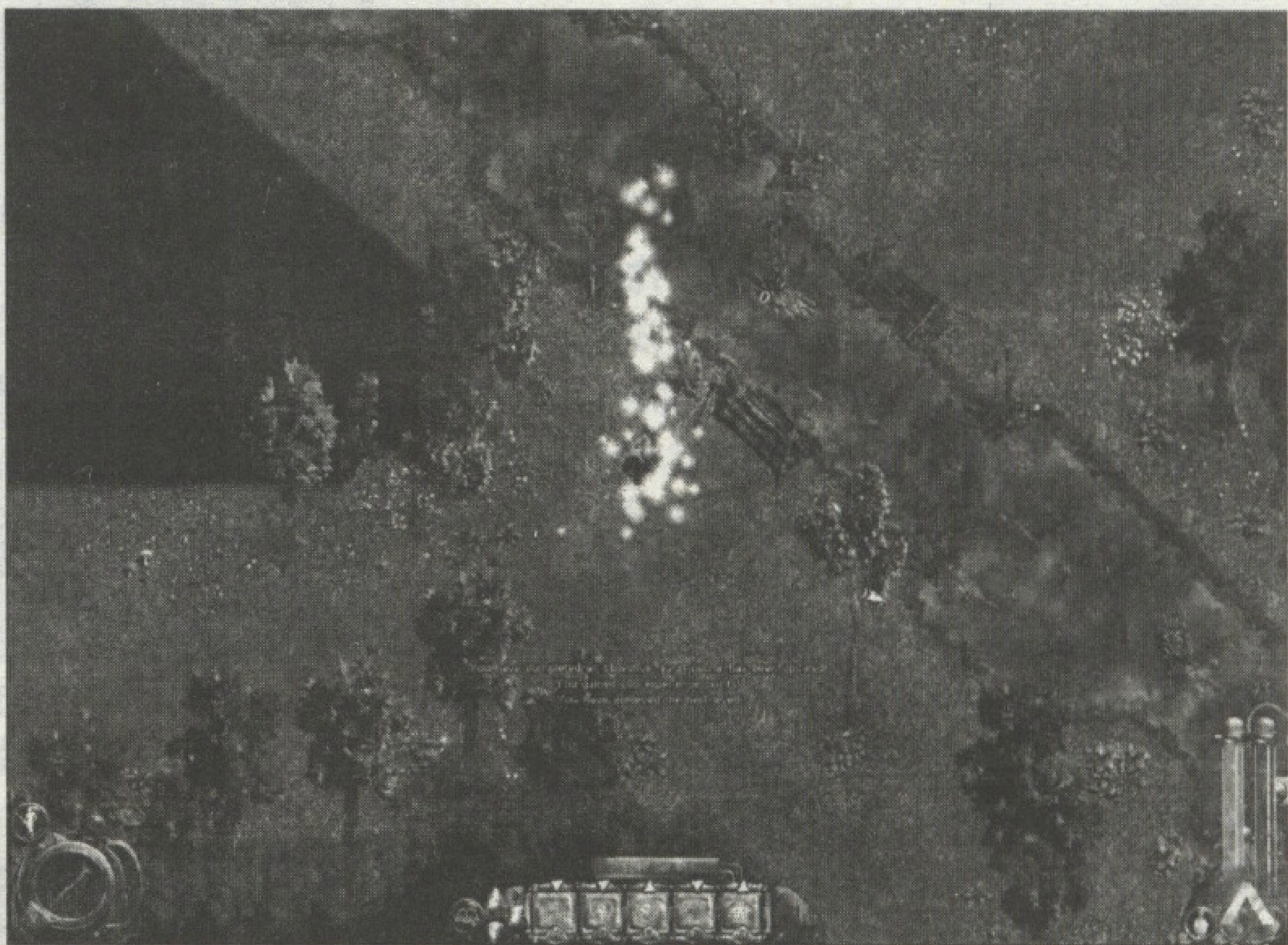
界》都为你准备了一些合适的位置。

《极度魔界》的游戏界面制作得如此之好就像一台经过良好润滑的机器，使NPC的互动、物品栏、战斗、探险都非常容易控制。最具创意的一个方面是真实的视角系统，《极度魔界》使用战争迷雾罩住玩家没有去过的地方。玩家控制的角色绕个圈子，角色的视线也发生动态的变化。这需要一段时间才能够习惯，但一旦你理解了这项功能能够给你带来的优势时，你就会接受这个特征了。

我个人非常喜欢《极度魔界》的原因是它的互动性。无论是在一个城镇或是在一个地下城，都会与数百个物件发生互动。在酒店里凳子都是真实的物件，你可以打击，跳过或者移动它们。在矿洞中，从顶上掉落的大石也非常真实，同样也能够对其进行控制。火可以被水浇灭，武器频繁使用会损坏。细节效果非常令人震惊，即使是一件非常简单的物品都会达到难以置信的逼真效果。图像也非常棒，当分辨率在1024×768时，图像效果的非常细腻。

下面是我玩过这个游戏后的一些经验：

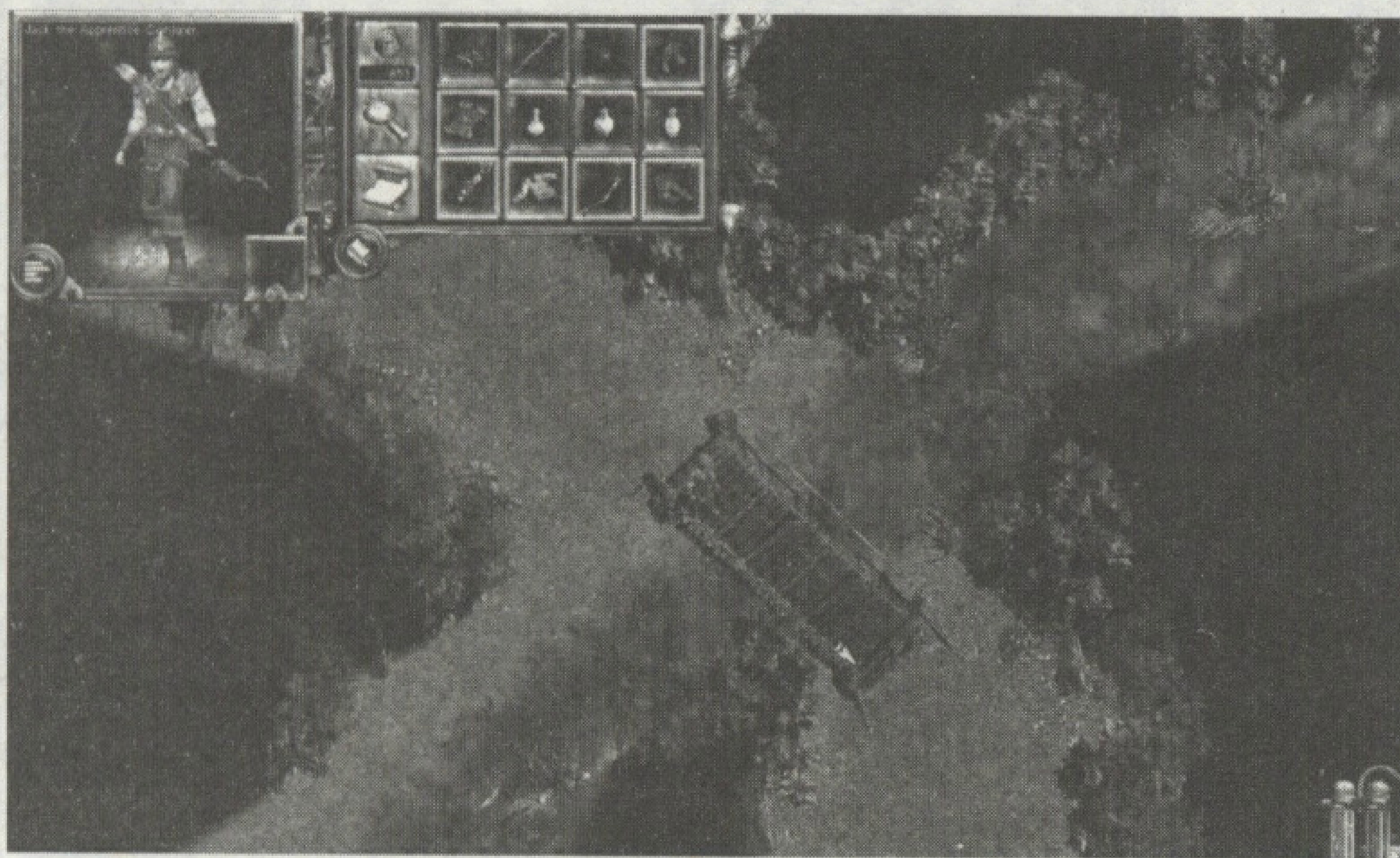
1.钱在这个游戏里似乎没什么用处。你总是想买一些你买不起的好东西，实际上往下发展你又很容易在战场上拣到和你原来想买的物品同级的东西。也就是修理时可以用点钱，但我觉得修不修也无所谓，很快就能拿到一个又一个不错的东东。靠拣东西去卖绝对是吃力不讨好的事，你会发现那些商人是多么黑。



2.身上带的东西尽量多点。除了药品（非常重要，各种补血物品能带满最好）外，衣服最好也多点，本人曾经出现过很长一段时间找不到裤子只穿一条小三角到处走的情况，武器挑有用的多带点，当然要能走得动。

3.武器我开始还用剑和盾，后来拿到那把不会毁坏的杖后就不用剑了，只交替使用木杖和斧子（或者飞镖）。实际上这个游戏里的单手武器我看没一件是好用的。斧子威力大的有136的伤害，而且大斧子能同时攻击许多对手，在被大群敌人比如僵尸或骷髅包围

时用斧子特别好。最后一关的那把魔杖特别好用，但要注意补充，打女魔王前一定要charge满。飞镖对付巫师和蝙蝠很好用。



4.对付不同的敌人要用不同的战术：基本上是硬打，但是对付以下几种就要讲究方式：对魔法师，先用头撞再用飞镖死命打，或者冲上去用强力武器（比如斧子）狠砍一两下就行了。对石头怪和强力战士要多用头撞（第一种技能），然后绕着他们兜圈子（他们追不上你的），恢复以后再撞，注意多存盘。对付蝙蝠之类的东西可以用飞镖。僵尸是很讨厌的，打死后又复活，由于打僵尸是没经验值可加的，所以能躲就躲。还有很重要的一点是避免被大批敌人围攻，所谓好汉难敌四手，虎架不住群狼，会死得很难看。

5.五种技能我只用第一种，其他我觉得根本就是摆设。而用脑袋撞人这招真是太爽了。

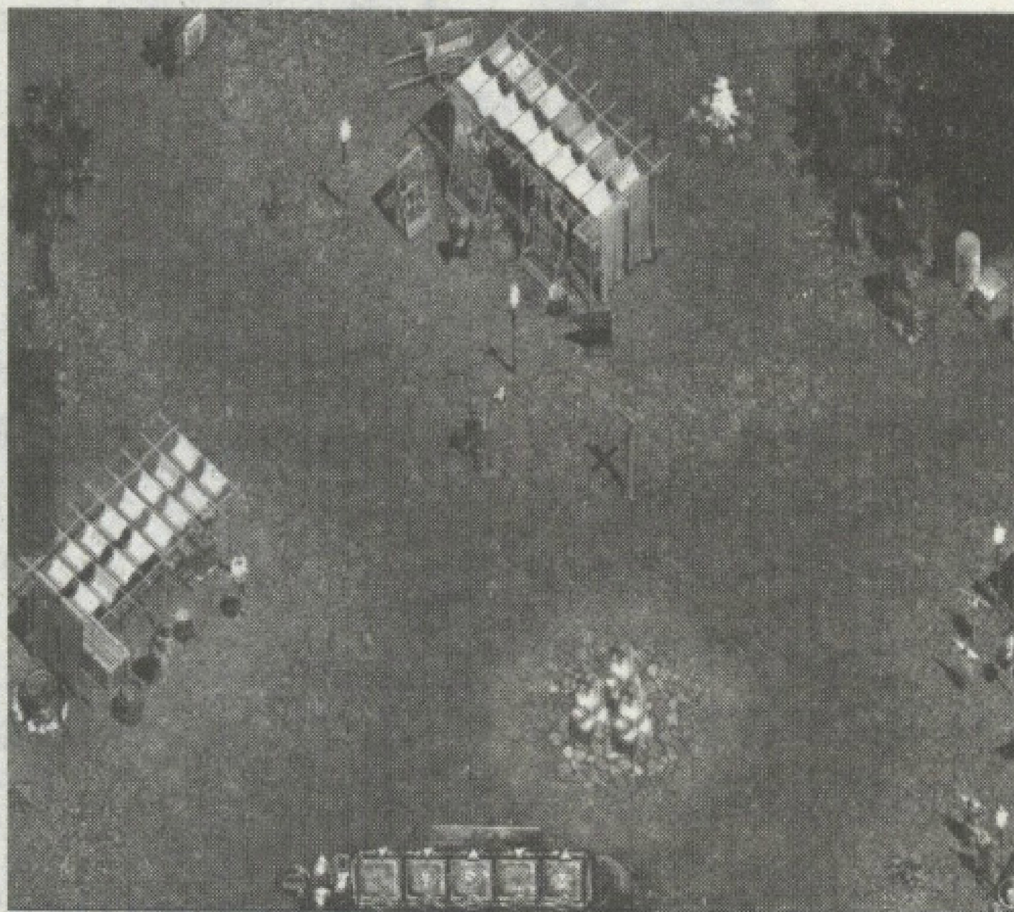
6.善于利用地形对你帮助很大，有些地方你露个头然后躲回原来房间的门后等敌人追上来再……在后面城堡中有个房子里有激光扫来扫去，一扫就死，你可以把敌人引到那里然后自己躲入死角……手脚要快哦！大不了多S/L几次。

7.有的朋友用箭手或巫师觉得最后的女魔王很难打，但是我用战士不到3分钟就灭了她。在你进入最后一个地点时，先用魔杖把所有敌人消灭掉，在此过程中不要消耗任何补血剂。然后把魔杖charge到最满250，先不用魔杖，用飞镖将所有蝙蝠消灭掉，孤立女魔一人。面对她时，就用魔杖死命地打，同时左手放在“x”键上，随时补充health，很快她就完了！

8.觉得这个游戏里级别似乎没什么用，该打的敌人就打，没什么练功或成长的感觉。我认为最好用的技能是用头撞人，且是第一个学会的。主要还是武器的选择与使用，还有装备很重要，要充分利用不同装备的防护特性。当然手脚快也是最重要的，一般是右手控制移动与攻击，左手2个指头控制技能与补血。

9.至于迷宫，由于有地图一般问题不大，都走一遍就是了。有些开机关的枢纽是走不过去的，怎么办呢？后面的关卡不是有一种可以飞出又飞回的飞镖么？游戏里要动脑筋的地方还是颇有一些的。

要使我不赞扬《极度魔界》是个苛刻的要求，游戏的每一个方面都给我非常深刻的印象，超出了我所能期望的。角色的每一个动作都非常快，充满着活力。战斗是独一无二的，这取决于角色的等级。远距离的战斗好得不能再好了，有一些非常酷的魔法。魔法师和巫师都能够放出强大魔法，从各个角度来看《极度魔界》是个伟大的游戏，它有着独特的单人游戏和激烈的网上对战游戏，具备几种类型游戏的特点。我非常自信的说刚刚接触动作RPG游戏的玩家也会被这款游戏深深吸引。我认为《极度魔界》将是RPG游戏的王者，RPG游戏又将恢复昔日的光彩。



总评 88

制作	Westwood	类型	RPG
发行	Westwood	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

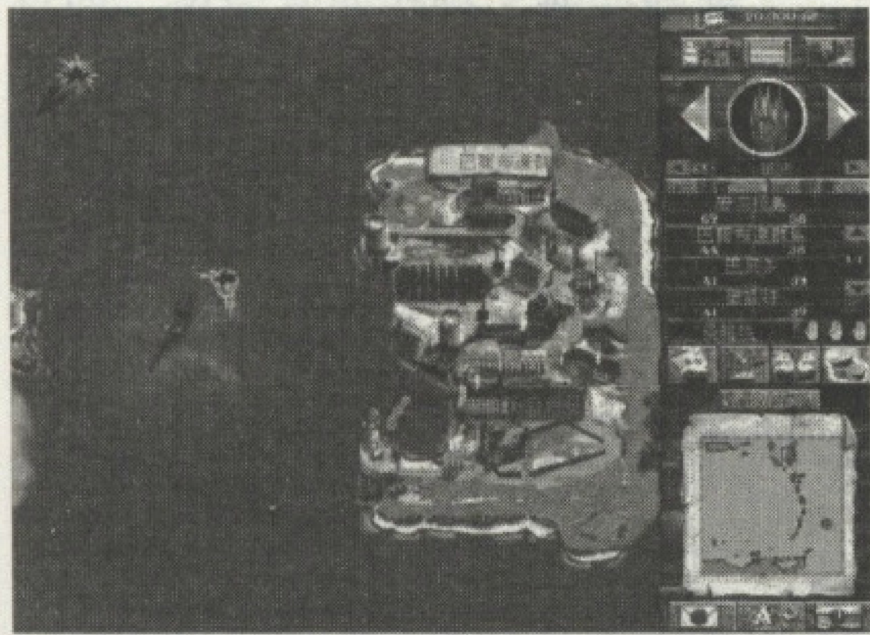


每每面对波澜壮阔而又神秘莫测的大海，遥想当年郑和七下西洋、哥伦布发现新大陆、麦哲伦环游世界等等先哲们的英雄壮举，让多少“热血男儿”们（比如说小弟我）身体里流淌着的充满了探索、开拓世界欲望的血液不由自主的沸腾开来，大有生不逢时之憾。为此，爱玩游戏的我，几乎不放过任何一款有关航海题材的游戏，渴望从中实现自己的梦想。可是长久以来《大航海时代》系列几乎成了这类游戏中我唯一的至爱（因为这类好游戏实在太少了，而且大多没有新意），但其中的战斗部分的表现实在让人不敢恭维，总让人觉得少了一份纵横披靡的喜悦。而前不久，Microids公司另辟蹊径开发了一款“大航海”风格的即时战略航海游戏《称霸四海》（Corsairs），着实让我过了一把海战瘾。



北京 枫茗轩工作室 释天

话说自从哥伦布发现新大陆之后，当时的欧洲诸强，如英国、法国、西班牙和荷兰等发现海上霸权可以给国家带来无尽的资源和财富，于是积极向外扩张，四处开拓殖民地。此外为了打击敌人，发展自己，英法各国还以国王的名义成立私掠船队，特准他们可以攻击海面上敌国的商船获取财宝（其实私掠船队也就是“有执照”的海盗喽）。在《称霸四海》当中，玩家便是要扮演分别效命于法国的小卡提叶和英国的血腥船长，由于接受了本国国王的册封成为一位私掠船船长，因此为了完成国王交给的特殊使命，可以不管国家法律，率领着舰队航行于加勒比海、马达加斯加、东南亚以至澳大利亚广阔的海域，只要看到合适的财富，便可以据为己有；尽力壮大自己的势力，最终由一名“海上新手”成长为“四海霸主”。



游戏中每个角色都将通过12个海域，沿途抢劫商船、炮轰敌舰、占领港口或者护送舰队、建设殖民地……以便让自己成为名符其实的“四海霸主”。整个游戏的剧情是由接踵而至的任务来交待，完成大大小小的任务后，船舰的航行路线会将原本地图上未标明的海港渐次展露出来，并勾勒出完整的故事情节。这些任务的背景都取材自欧洲航海史，不少重大的历史事件出现其中，再现了欧洲各国在海上争夺霸权的大航海时代；此外，一些非常有名的海盗，如黑胡子、卡力克、杰克、雷克汉和中国海盗石清等，都将粉墨登场，成为玩家讨伐的对象噢！

每一关开始时，玩家都会分派到一艘或数艘实力一般的战舰。但仅仅靠这么几艘“破船”，是不足以完成国王或各地领主、总督交给的艰巨任务的；而如想提升自己的舰队，则必须要有钱噢！因此，在游戏中玩家的第一要务就是需要通过在各港口之间倒卖货物或掠劫敌舰来赚取金钱。游戏的贸易系统与《大航海时代》系列中的非常相似，但更为清晰、便捷。游戏设有蔗糖、咖啡、铜、丝绸、香料和珠宝六种商品可供买卖。在主画面当中，玩家只需点击“城市”按键后，就可以清楚地知道每件商品在各殖民地和中立城市的买卖价格，从而很容易决定在哪个港口入货和哪个港口出货（再也不会出现“赔本赚吆喝”的事了：）），大大方便了贸易交往（赚钱？），这是赚取财富的基本方式。当然游戏中最快捷的赚钱方式依然是掠劫舰船，不仅可贩卖船上的货物，而且可在中立国把这些船给卖掉，获取大量的金钱。但万一遇上强敌，“大虾可就要重新来过了”。更不幸的是，该游戏不能直接读取进度，必须退到开始菜单才行。

当玩家有了足够的金钱时，就该开始建立自己的“超级无敌舰队”了。《称霸四海》中可以见到十八世纪出现的十多种舰船，从小舢板到顶级的驱逐舰、巡洋舰可谓应有尽有。每款战舰都有各自的速度、大

炮数、水手数、排水量和坚固度，如何取舍就全看玩家个人喜好了。总之，重组完舰队之后，玩家就可以自由探索整个海域，指挥忠于自己的舰队，投入与敌国作战的行列中去，以满足自己征服的野心，开始游戏中使人兴奋的战争了。



《称霸四海》中敌我双方舰队除了可编组用大炮进行海战之外，还可以进行肉搏战。这可与《大航海时代》系列中的肉搏战完全不同，不是一种简单的数字加减，而是首创的由玩家直接操控船员进行的登舰战与抢滩战，玩家的指挥艺术将会决定自身的命运。每当玩家要攻占港口或敌舰时，游戏就会转入近身肉搏的战斗画面。敌我两船之间搭上了甲板，双方手持大刀的普通水手、拿着两管枪的军官都隔板相望，由玩家亲自指挥。玩家可以在己方甲板列阵等候来犯之敌并予以围歼；也可以集中优势兵力，冲过甲板或弹射过去，剿灭对方船长，促使敌人投降。只要选择正确的方针，进行胆大心细的指挥，我方就可能发挥最大效能，打败实力明显高于自己的敌人（我就曾以26名水手“扛”住过敌方43人的进攻）。战争中有一点玩家一定要牢记——保护好自己的“四海霸主”，因为只要他一死，整个游戏就会宣告结束；但如果你把“四海霸主”的座船放在远处，只下令其它的船舰攻击敌人的话，士气又会迅速降低，很容易投敌叛变。此外，进行抢滩战的时候还要注意风势的影响，调整本身风帆的形状，以便迅速抢占滩头阵地；否则如遇到泰伯港一样藏在狭长水道深处的港口，可能还未肉搏，舰船就会被敌炮台击沉了。

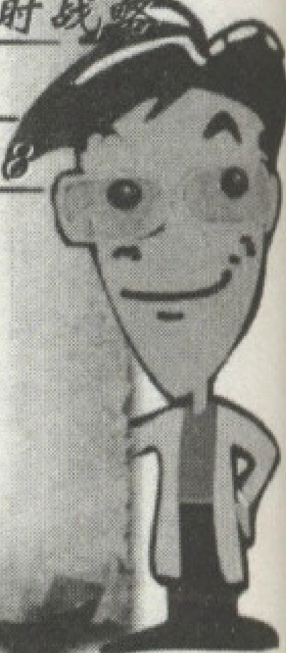
《称霸四海》和《大航海时代》系列一样，玩家可替港口进行升级，不同的是把《大航海时代》系列中简单的军事投资、商业投资细分为对港口中的建筑物进行建设，以便获得更多的帮助，去更加顺利地完成任务。譬如只有最好的造船坞，才能造出最好的船只；等级越高的灯塔，可以在越远的距离外，就发现敌人的踪迹；而如不对刚攻占的港口升级炮台与总督宫殿，则不出5分钟，港口就又会被其他海盗抢了过去……此外，游戏中还为玩家提供了一种非常有用的帮手——间谍。玩者只要到达中立国，便可召募各国的间谍。当间谍所在国的船只到达该港时，间谍就可登上该国的船只。如此一来，该船的行踪位置、信息甚至船上物品都可被我掌握，整个海域的海图也将随之移动渐次打开，这些信息可是“千金难买”的噢！

《称霸四海》游戏的画面也许没有《大航海时代Ⅳ》的亮丽，但在对海面的表现上却着实高明不少。《称霸四海》中海水是那么的碧蓝，充满了层次感，而《大航海时代Ⅳ》中大海的背景过度地强调泛光波浪，但看起来像是一堆白色的飘浮物，使航海时的兴致大为降低，实在是一大败笔；《称霸四海》中的港口以立体的形式出现，显得是那么的真实、雄伟，而且当玩家对海港建筑物进行升级后，画面也会随之改变，很写实地将大航海时代风格显露出来。《大航海时代Ⅳ》中用一块模糊的“平板”所表现的城镇简直没法比。此外，《称霸四海》中的每款战舰都有独特的外表，从每一个角度看都会有所不同。当舰只由静止增至全速时，玩家还可以看到船上的帆慢慢展开！美中不足的就是游戏中角色的造型不够精美，但人家毕竟是海盗，不是吗？！游戏的音效也是比较出色的，很好地表现了战斗中令人荡气回肠的战斗场面；而游戏的音轨虽只有区区5首，但每一首都是精品中的精品，充满冒险、战争与意气风发的海盗气势，而且绝不会让人腻烦。《称霸四海》操作非常简单，而且配置也不高。总而言之，对于喜欢遨游大海，渴望征服世界的玩家们，这将是继《大航海时代》系列后，一个非常美妙的享受。让我们再一次在航海史上留下冒险传奇的英名，成为征服世界的霸主吧！

总评 85

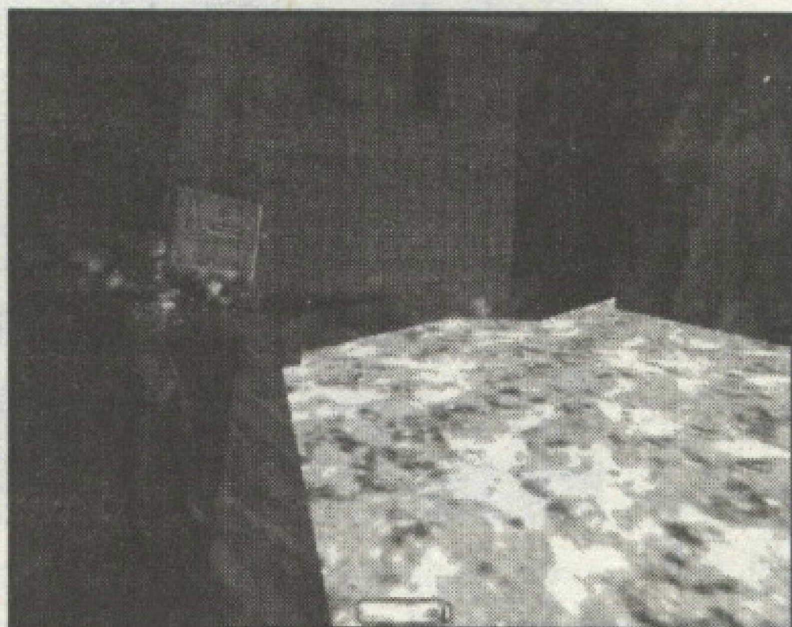
制作	Microids	类型	策略+即时战略
发行	EIDOS	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



是谁悄悄偷走我的心，令我不能分辨黑夜或天明……

无尽的黑暗，无限的魔力，无声的寻觅，无踪的获取，那是一种偷窃的艺术，它尽在今年年初上市的游戏《神偷——黑暗计划》之中。卓越的题材、奇异的景观、完美的音效使游戏屡获殊荣。游戏的开发商Looking Glass将继续其进程，再创游戏业界的传奇。如今，Looking Glass已将《系统震撼》（System Shock）系列推向科幻恐怖游戏的巅峰，下一步的任务就是借《神偷》之辉煌，再次全新演绎第一人称动作游戏——《神偷Ⅱ——金属时代》（ThiefⅡ：The Metal Age）。

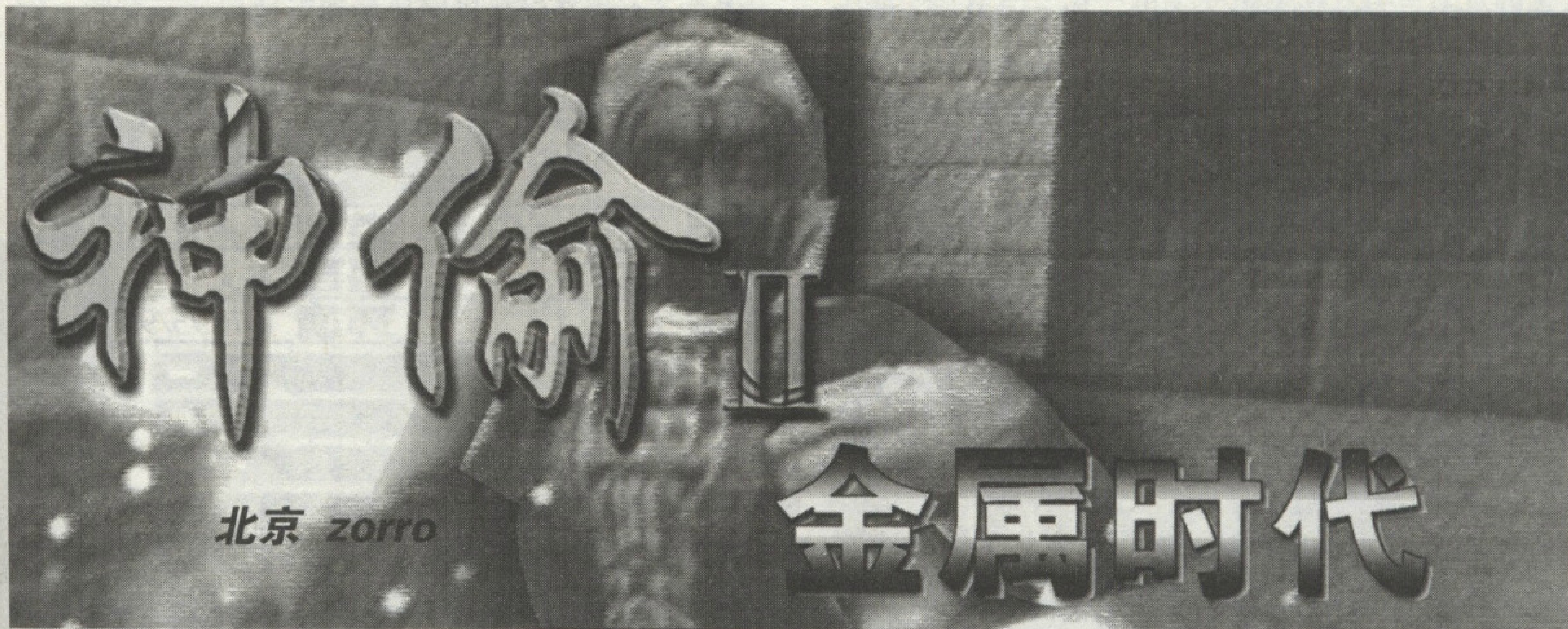


继往开来的背景

隐秘代替杀戮依旧是该游戏的宗旨，这使《神偷》（以下得称Thief）赢得了众多玩家的青睐，加之解谜和冒险的导向，特别是以蹑手蹑脚代替英雄气概，把游戏的创意推向了新的领域。所以在《神偷Ⅱ——金属时代》（以下简称Thief2）中，游戏将保持原有风格，并将其致力的“充满活力的隐秘行动”模式（Stealth Dynamic）推向新的高峰。当然，活力的第一步仍然从背景剧情切入，故事将继续强调偷窃的技巧，我们的主人公Garrett开始了新的征程。Thief中的哈姆瑞特人（Hammerites）与骗神（Trickster）的恩怨尚未完全结束，新的人物又在Thief2中浮出水面。一个叫Gorman Truart的郡主开始了他的黑暗统治，他还通过卑鄙的手段教唆哈姆瑞特人分裂。其中一部分自称米凯尼科（Mechanists）的分裂者制造了郡主（哈姆瑞特人称之不异教徒！），他们制造各种诡计致使社会与光明无缘，新的权势笼罩着这个时代，更为甚者，郡主还将肃清所有的Garrett式的人物，你的生命受到严重威胁，你必须利用当时的蒸汽和电力为自己而偷，发挥智慧去重见天日！

推陈出新的科技

Thief 2的游戏世界同一代一样仍然是一个看似低级的中古世纪，但源于部分玩家的建议，这回当你漫步的在“金属时代”，你会为自己所看到的一切诧异不已，它拥有许多让人惊异的高科技物品，当你逼迫所要探险的城市时，你会发现那里有很多的“机器人”，它们以蒸汽为动力行走、战斗（对付它们的最好方法是用冷水箭射向它们的动力系统）。它们配有强大的火炮系统并且拥有敏锐的视觉系统，它们不断地巡视四周，一切移动的物体都逃不过它们的眼睛。你的行踪一旦被机器人发现，它们那种特有的电力照明系统就会照向你，使你无所遁形，随之所发生的一切嘛，不用我说你也能够猜到了，而且一切看起来都非常的诡异。但是，魔高一尺，“盗”高一丈。在游戏中玩家也将拥有更加专业的盗贼用具。你将拥有一种被称为“摄像手榴弹”（Camera grenade）的物品，可以将摄像头扔到一些神秘的地方，并通过手中的机器查看摄像头所拍摄到的景物，这样便可以更安全探索未知的地域，当然，使用过后还要把摄像头拿回来，这么精密的仪器可不是到处都有。另一种非常有用的物品被称为“闪光灯”（flare）——就是一种轻便的照明设备，这也是很多“神偷”迷们一直盼望得到的装备。另外，还有一些很有意思的装备仍在制作小组的讨论中，例如：一种被称为Catfall的物品，也就是武侠片中盗贼们随身必带的“飞抓百链

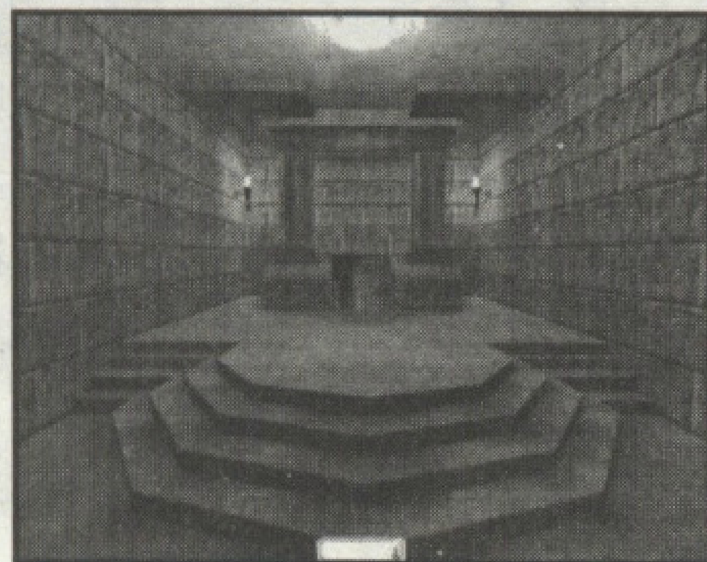




索”，它在游戏中的作用不言而喻（我们非常期盼能有这种物品）。正如游戏的主创人员Pearsall所说的那样“我们所要创造的是一个更完美的盗贼，而不是一个更血腥的战士”。

偷天换日的关卡

Thief中最让制作小组感到自豪的当然是他们精心设计的12个任务关卡。他们的倾心杰作得到了大部分业界人士和资深玩家的赞扬。同时这又为他们增加了不小的麻烦。他们的下一部作品将很难在这方面超过前一代，玩家们将再也不会为“闯入一间豪宅，偷一些值钱的东西”这样的任务所吸引（注：制作小组已经在《神偷》GOLD版尝试了新的任务模式），玩家们需要的是更加刺激的任务，而制作小组也勇敢地接受了这个挑战，他们竭尽心力设计出了更多新颖诱人的任务并大大增加了游戏中的地图面积。在游戏中你将为完成一项任务而不得不往返几个地方并要潜入很多戒备森严的城堡，即秘密、隐藏、潜入仍是所有任务的主旨。关于这些任务，可以从制作小组内部透露的消息中探知一二。例如：一个新的任务类型是你接受了雇佣去陷害一个政府官员，你将要潜入到警察局中找到一些赃物，之后再潜入这位官员的官邸，把赃物留下后再神不知鬼不觉地离开，途中你绝不能出错且必须绝对小心，一旦你的行动被任何人发现，那么最后将会有人证明这位政府官员是无辜的，你的任务也会因此而失败。还有一个很有趣的任务，你必须要潜入敌人的港口并藏在货物中，不久后你将会被装载到一艘船上，躲躲闪闪和敌人周旋，直到船到达目的地。然而最让我们印象深刻的任务是你要闯入一个重兵防守的堡垒，并绑架一个重要人物，与其它任务不同的是这次你要偷一个大活人出来（注意必须要活的）。你要面对的不仅仅是那些讨厌的卫兵，还有两个贴身保镖——寸步不离地保护着那个重要人物，任务听起来就极具挑战性。



锦上添花的引擎

如今，你是否还沉浸在Thief中那3Dfx所渲染的图像环境里：荒废的城市、失落的神殿、奢华的贵族宅邸、近似高科技的工厂、不祥的大教堂，还有更多令人视线无法转移而又充满创造力的设计，加上流畅的画面、精巧美丽的光影效果以及动作惊人般真实的敌人。这么成功的夜间图像引擎，Thief2当然要沿用了。但这并不代表Thief2在图像上没有任何改进。况且，这一引擎在经过Thief2以及《系统震荡Ⅱ》（System Shock2）中的成功运用和此后的不断修正，已经逐渐接近完美的境界，因此在游戏中你将会看到非常精彩的夜景。在Thief中制作小组仅使用了8位色，因此游戏中的世界只局限于使用256色进行渲染，这不免使得游戏中的景物在色彩上显得不够真实绚丽。而在二代中开发人员使用了16位色，这一改进使得游戏中的世界可以使用65,536色进行渲染，这大大提高了图像质量，而且开发人员还在引擎中加入了有色光影技术，让难以渲染的黑暗迸发出新的效果。声音是游戏的另一大焦点，游戏小组对此暂时保密，反正肯定支持所有的3D声卡，至于何种配乐就不得而知了，反正不会配上爵士乐。

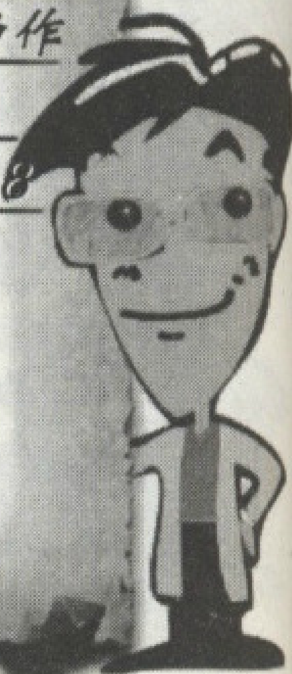
感情空间的网络

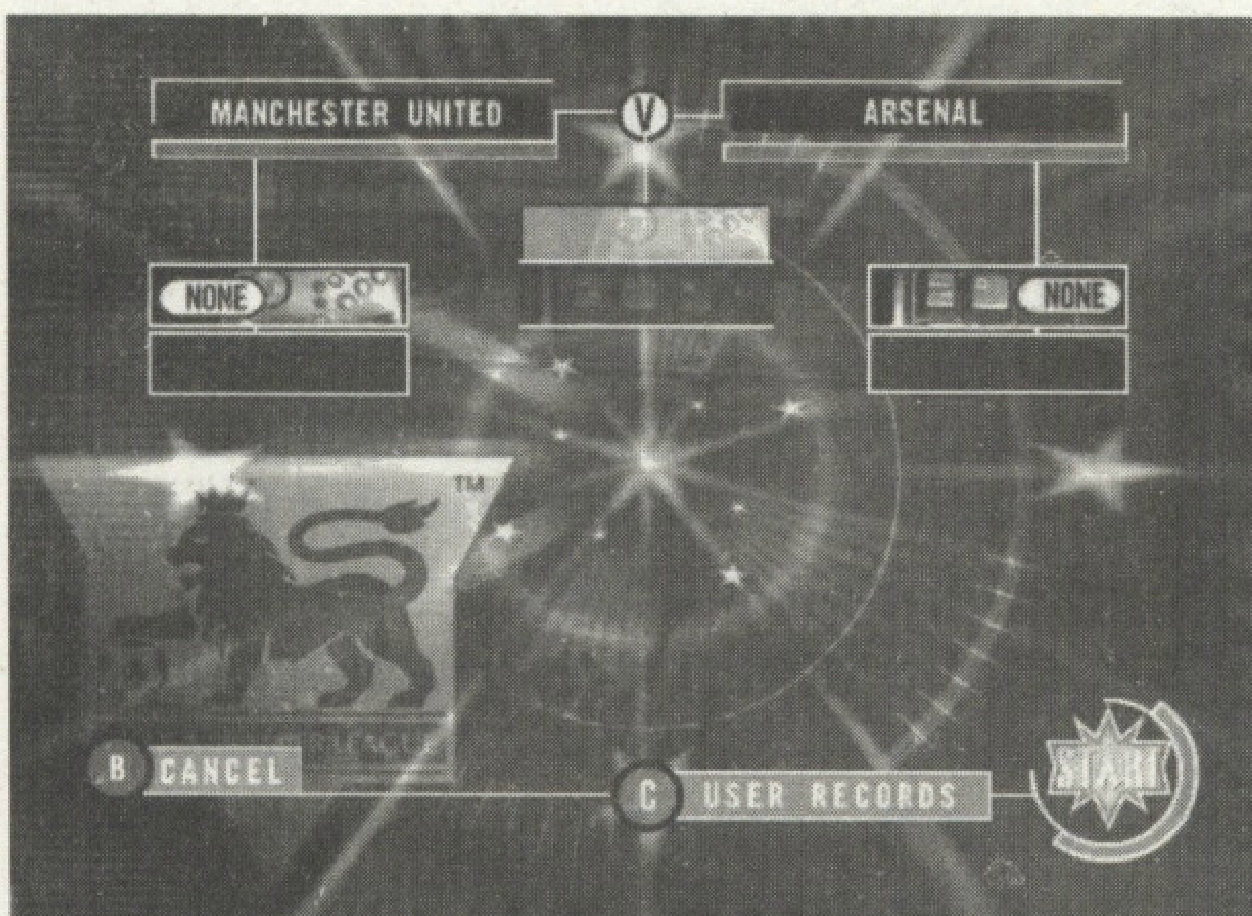
网络对战无疑已经成为当今最流行的游戏方式，Thief2中也同样加强了联机模式。但在联机模式中，制作人员预计将死亡竞赛模式转换成分组对抗形式，因为他们认为那种简单的死亡屠杀战斗（比如雷神）并不符合Thief的风格。在Thief2的联机模式中，玩家们依然要围绕隐藏、潜入、暗杀的游戏灵魂。当然，并于联机的一些想法还在计划中，除了你可以和其他玩家组队联合行动并在规定的时间内从某个戒备森严的地方偷一些特定的物品外，玩家们还可以分成不同的“偷窃门派”互相对抗，但战斗并不是以杀死对方为目的，偷得对方的物品才是最终的目标。游戏中的AI将继续在多人游戏中施展威力，也就是说你可以激怒AI，然后将其引到对手的藏身之地……嘿嘿。Thief2的网络模式将定位在一个没有血腥和暴力的空间之中，或许Thief2能开创联机对战的新天地！

总评 86

制作	Looking Glass	类型	主视角动作
发行	EIDOS	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





编者的话：我们不得不承认，美国人的足球天赋实在令世人不敢恭维；我们也不得不承认，美国的EA Sports在足球上狠狠地赚了一笔。除了每年例行公事的“非法”（FIFA）系列外，还要想着法儿变出些花样来，去年有《世界杯98》（World Cup98），今年就出来了什么《美国职业大联盟》，基本是换汤不换药，《英超足球风云》（The FA Premier League Stars）也算变出来的“花样”之一吧?



村雨：一般人都以为《英超足球风云》是《FIFA 2000》的前哨，就时间上来说当然不无道理。不过，玩过《FIFA 2000》后，两相比较，感觉这两部游戏还是有相当大的不同，甚至给人一种不是同一个小组开发的感觉。EA不选择有“小世界杯”之称的意甲而专门为英超制作了专题，其中固然有版权的原因，大概也在于英超是5大联赛中最富于激情的一个。所谓“球星看意甲、理性看德甲、激情看英超”，这话一点不假。

开场CG全部截取于英超联赛的精彩镜头，看看亮相的各位球星：贝克汉姆、希勒、博格坎普……就知道这是部什么游戏了，令人眼花缭乱的蒙太奇配以刺激的音乐，简直让人热血沸腾。

比起FIFA系列，《英超足球风云》的主界面可说相当简洁。不过，因为这部游戏只是反映一个联赛，反而容易作到资料详尽。在队伍、赛程、球员诸方面做到了绝对权威。不夸张地说，把它当作1999-2000赛季英国超级联赛的观战指南都丝毫没有问题。

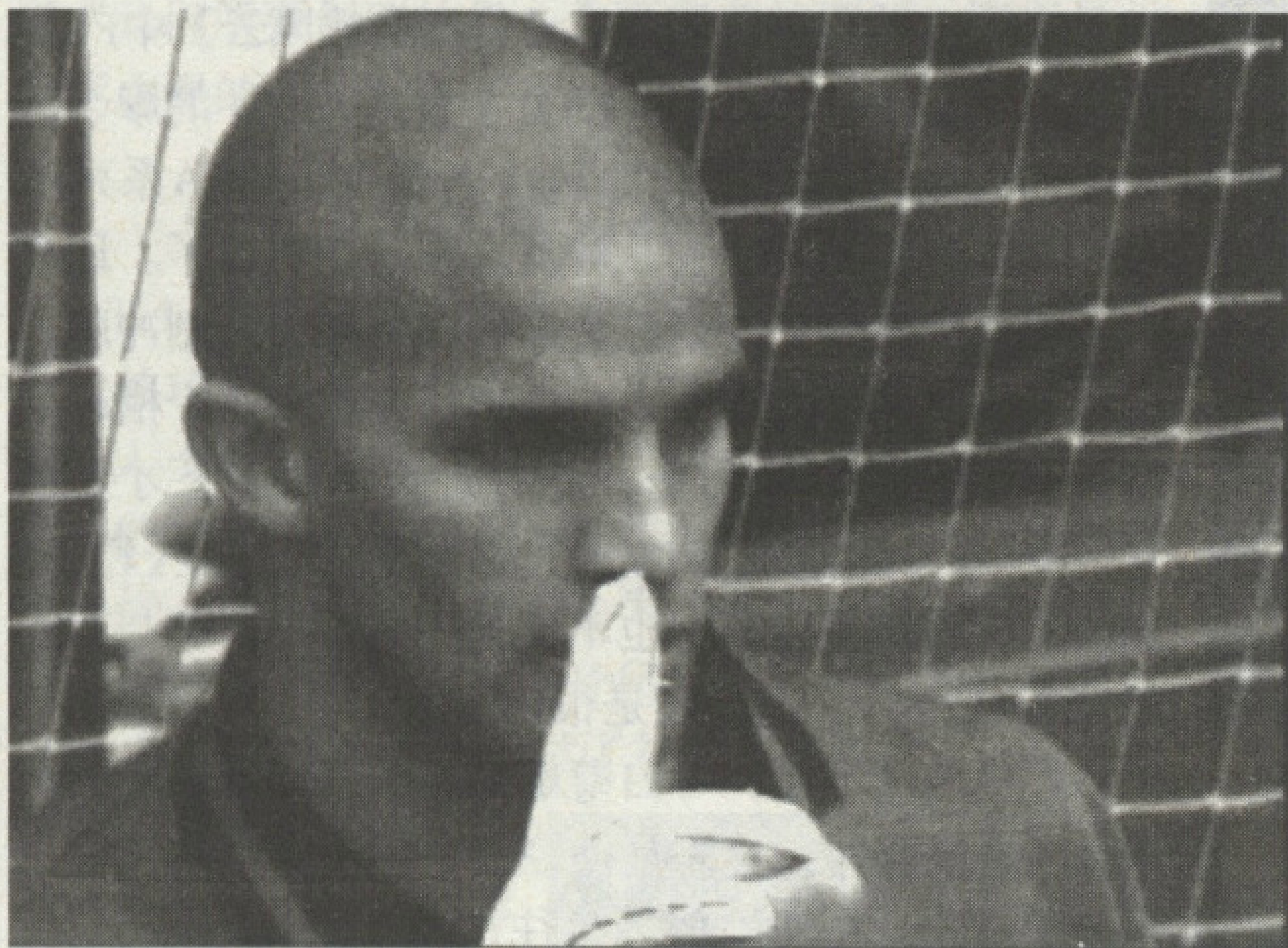
不知是有意还是无意，《英超足球风云》中FIFA的味道并不浓，却有不少PS上《实况足球》的影子，如射门时的“聚气”和球员状态系统，FIFA系列中永远不知疲倦的“超人”球员总算不会出现了。还有一些独创的设定，比如球员加速时不能无限制冲刺，而用一个气槽来体现体力，当球员奔跑时这个槽越来越短，直至跑不动为止，此时必须休息一下才能恢复。总之，许多地方的真实感甚至超过了《FIFA 2000》，就算是画面，也不比其逊色多少，而与其它足球游戏相比，优势还是很明显的。

游戏的确不错，可白璧难免微暇，要说缺点的话至少有两样：其一是操控总显得不大灵敏，球员动作似乎有惯性似的，往往按下键后经过一个迟滞才有反应；其二也不知道该说是优点还是缺点，那就是镜头的切换实在太艺术了，经常看英超的球迷



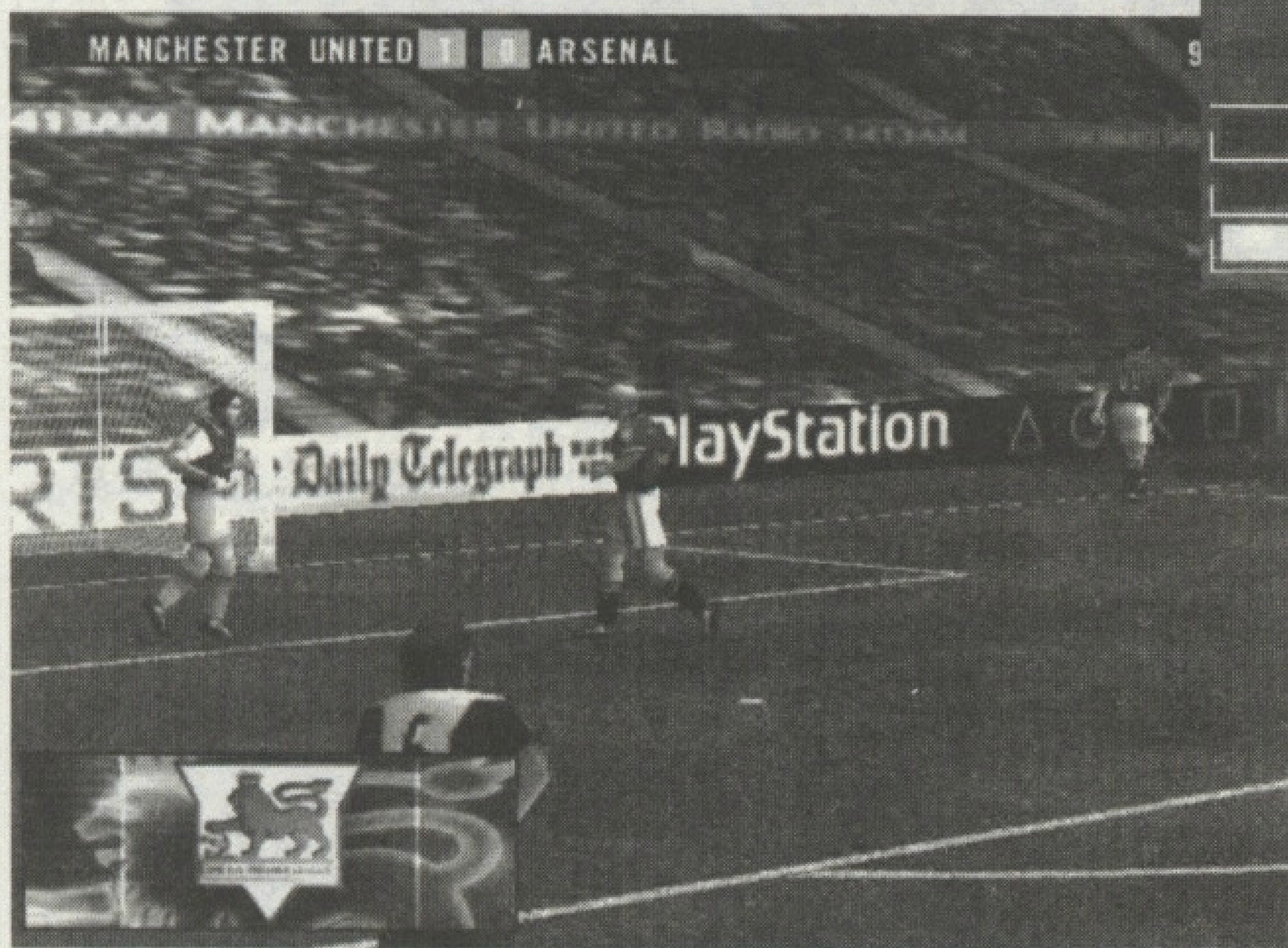


当然对它明显有别于其他国家联赛的电视转播印象深刻，尤其是镜头的方位以及切换的时机恰如其分地体



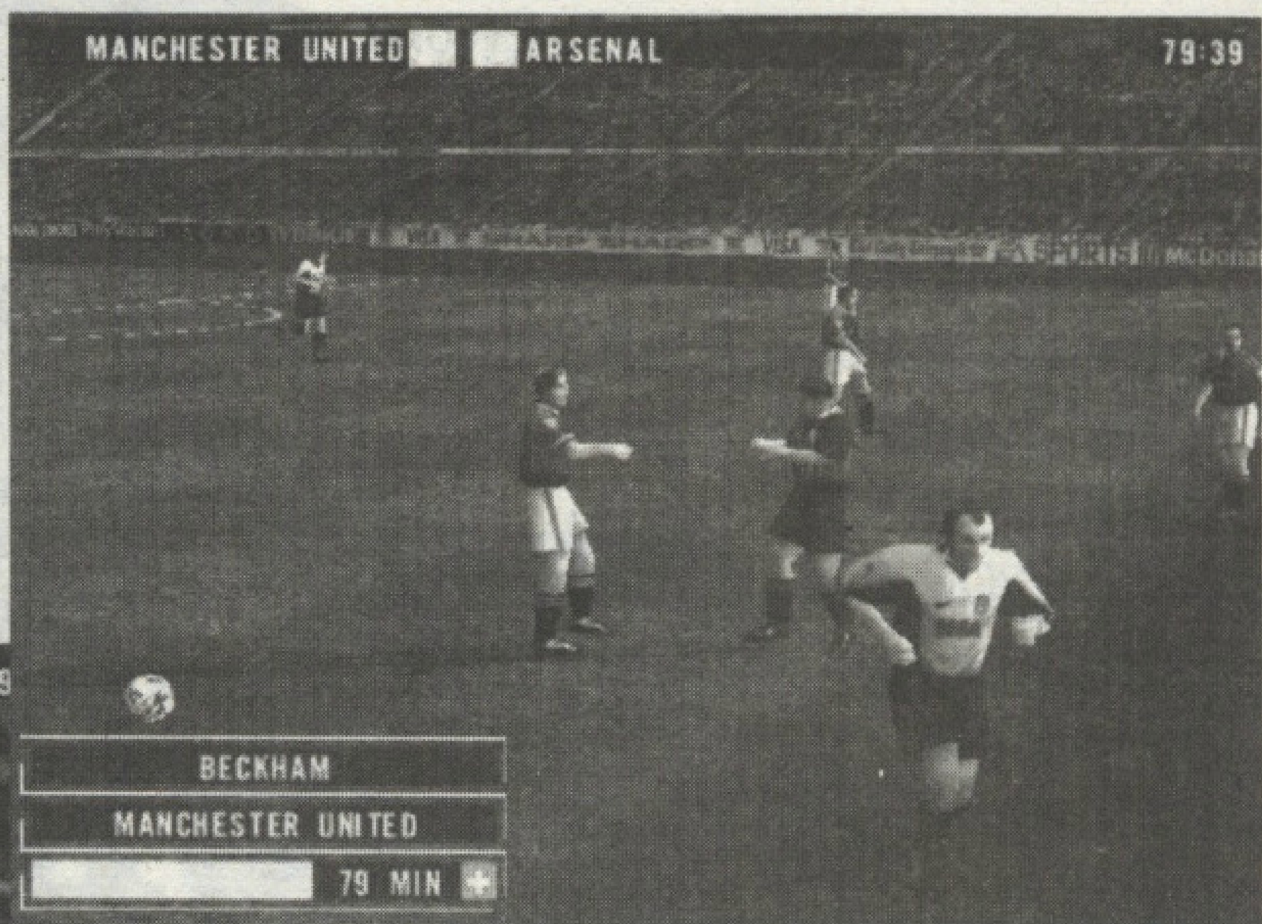
现了赛场拼争的激烈，可在游戏中也原样照搬甚至有过之无不及，的确让人不大适应。笔者玩着玩着经常都有种连线《雷神之锤Ⅲ》的感觉——天旋地转。不管怎么说，作为为《FIFA 2000》开路的一道餐前小点，《英超足球风云》还是有其可玩之处的，真正的英超迷更是不容错过。

Glamour：虽说我一直在玩FIFA系列的足球游戏，而且已经完全习惯了它的风格，但是当我第一次看到这部内容上完全跟英超一样的《英超足球风云》时，还是深深地为它所吸引。首先就是它的图像质



量，大家要是玩过《FIFA 99》和《FIFA 2000》的话，肯定都知道，在上面两个游戏中，比赛场地上的草皮是比较难看的，这是因为它让人看上去就感觉是一张绿色的塑料毯，而毫无草皮应该有的那种质感。不过到了《英超足球风云》中，你看到的草皮就是另外一种质地，它让你觉得自己确确实实就是在球场上踢球。而且，在游戏中大家最关注的球员的“长相”，也要比刚才提到的那两个游戏要好得多。以前总听人们说，有一部足球游戏《VIVA Football》，其中的球员似乎都是根据几个模子衍生出来的，很多球员之间的差别只在于肤色、发型、球服不同，而拉近一看，好像都是同一个人。其实，在FIFA系列游戏中，也有这个问题，只不过玩家不太容易看得出来罢了。但是，也许是《英超足球风云》本身只涉及到英超联赛中的这些俱乐部吧，所以到了《英超足球风云》中，你看到的每一个球员都有了自己真正的“长相”了，尽管看上去与真实人物相比还是有点不像。

《英超足球风云》跟它的FIFA前辈们相比，有了一个最根本的变化，就是它的操控与以往完全不一样了。首先就是键位变了，大家熟悉的A、S、D、Q、W、E变成了B、N、M、G、H、J这些键；其次在控制上也出现了巨大的变化，就是很多键

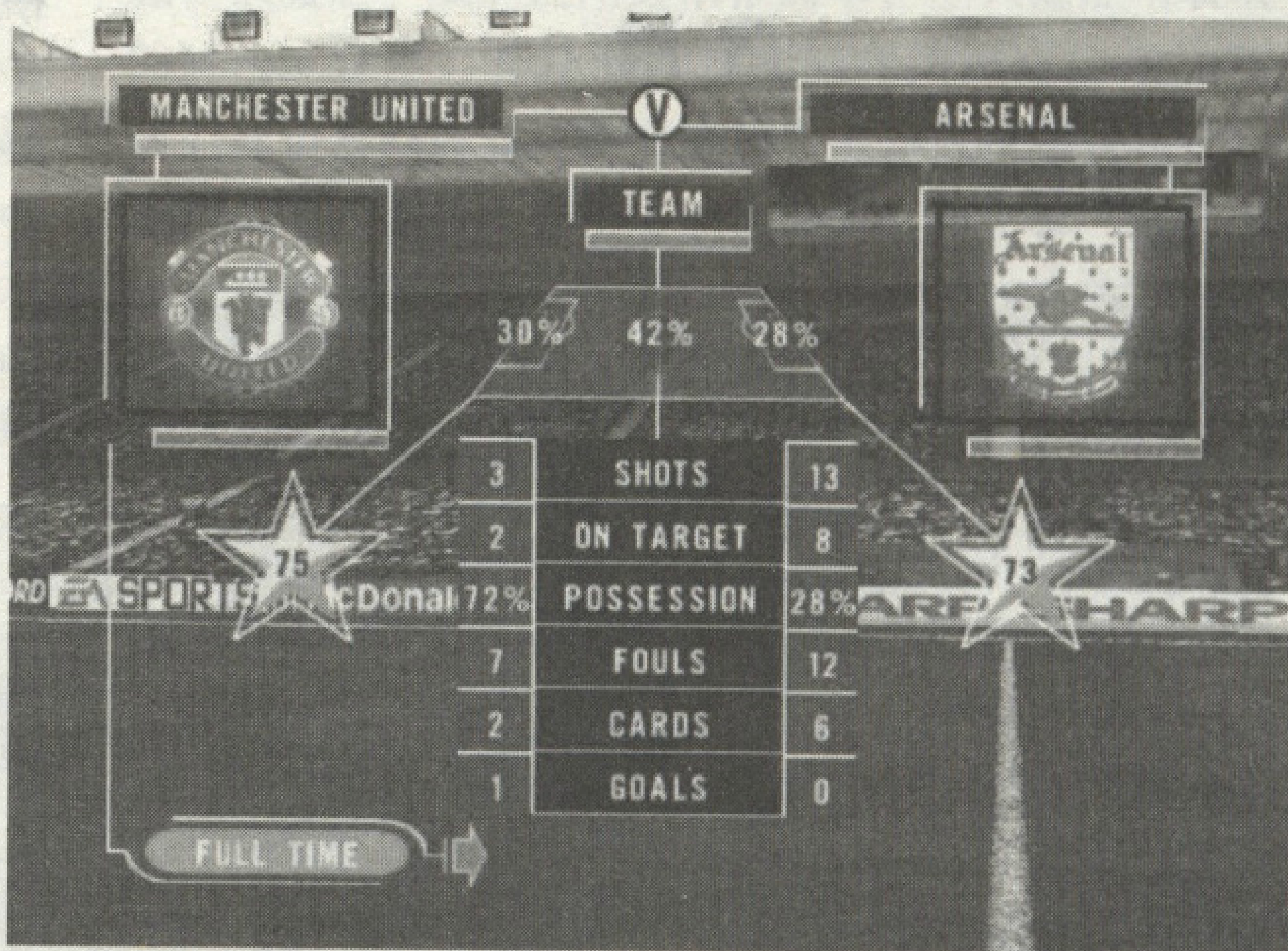


会根据玩家按下该键的时间长短来决定踢球力量的大小。这样一来，游戏的变化就多了许多，而且比赛的真实性也大大提高。如果你还习惯于老FIFA系列的踢球方式的话，那么你肯定要花上一定时间才能在《英超足球风云》中把你的球场战略充分地表达出来。其实，这样的变动虽然较真实地体现了现实中的足球比赛，但在游戏中是不是太难为玩家了？

从另一方面来说，电脑控制的球员可不是好对付的，他们对球路的判断，以及卡位都是很准确的，这使得双方进球都不容易。不过，游戏的真实性也由此提高，如果每场球都进10个8个的，岂不太夸张了。在游戏中，球员的属性也做得与真实情况十分贴近。每个球员都具有16项个人属性，无论是玩家控制还是电脑控制。包括速度、加速度、创造性、铲

球、控制球、传球、射门及意识等，甚至体力消耗的速度也有所不同。

老八：虽说我这个人足球踢得不好，但却非常喜爱足球，尤其是足球游戏。像FIFA系列游戏，可以说每一部我都玩得很熟。不敢说能拿全国冠军吧，但也是数一数二的高手（自认为如此）。一日，我有机会玩到了EA Sports出的一部新的足球游戏——《英超足球风云》，颇感其中的变数很多，能让一些习惯于FIFA的玩家一时间摸不着头脑，故在此和大家谈谈这部游戏的特色。



首先，这部游戏最不能让老FIFA迷们忍受的就是键位上的变化了。只要玩过FIFA的玩家都知道，所有这个系列游戏的控制键无论怎样变化，都离



不开A、S、D、Q、W、E这六个键，而到了《英超足球风云》中，这几个按键全部向键盘的右下方移动了几格，变成了G、H、J、B、N、M这几个按键了，而且更有甚者如改变阵型的键，竟然变成了PgUp键，这下很多早就习惯原来操控方式的玩家可就苦了，要不花上一段时间，可真是很难适应这种操控方式呢。不过话说回来，该游戏的操控也有一些不错的改变，比如像玩家在开大脚或是射门时，可以通过按下控制键时间的长短来调整开大脚或射门的力量，这样，你在游戏中对一个球的处理就变得灵活多了，而比赛也将会变得更具挑战性。

当然，操控只是游戏的一个特点了，游戏中最有特色的地方则是玩家可以像在玩RPG游戏时那样，通过比赛来不断提升自己球员在某个方面的经验值，也就是增加球员的“五星”。在每场比赛结束后，你都可以根据自己的表现赢得一定数量的“五星”。在你打算把这些“五星”进行分配时，你可以将这些“五星”分给不同的球员以提高他们在各方面的属性。而球员的属性使用3种星星来表示，最低的等级就是铜星，每增加一颗就要花费相应数目的“五星”。当这个属性达到五颗铜星时，你就需要花更多的“五星”来购买一颗银星，以进行进一步的升级。一旦这个属性达到了五颗银星时，那么你就需要购买一颗金星以进行进一步的升级，自然，金星要比银星更贵一些。每一个球员的某个属性最高只能达到5颗金星，不能无限制地提高。不过到这个时候，你的球员可就是世界上最棒的球员了。

编者的话：其实，《英超足球风云》中的变化还有很多，这里由于篇幅的原因就不向大家一一介绍了。如果你对这部游戏的新特色十分感兴趣的话，那你倒是应该去试一试，好好感受一下另一种风格的足球游戏。

总评 84

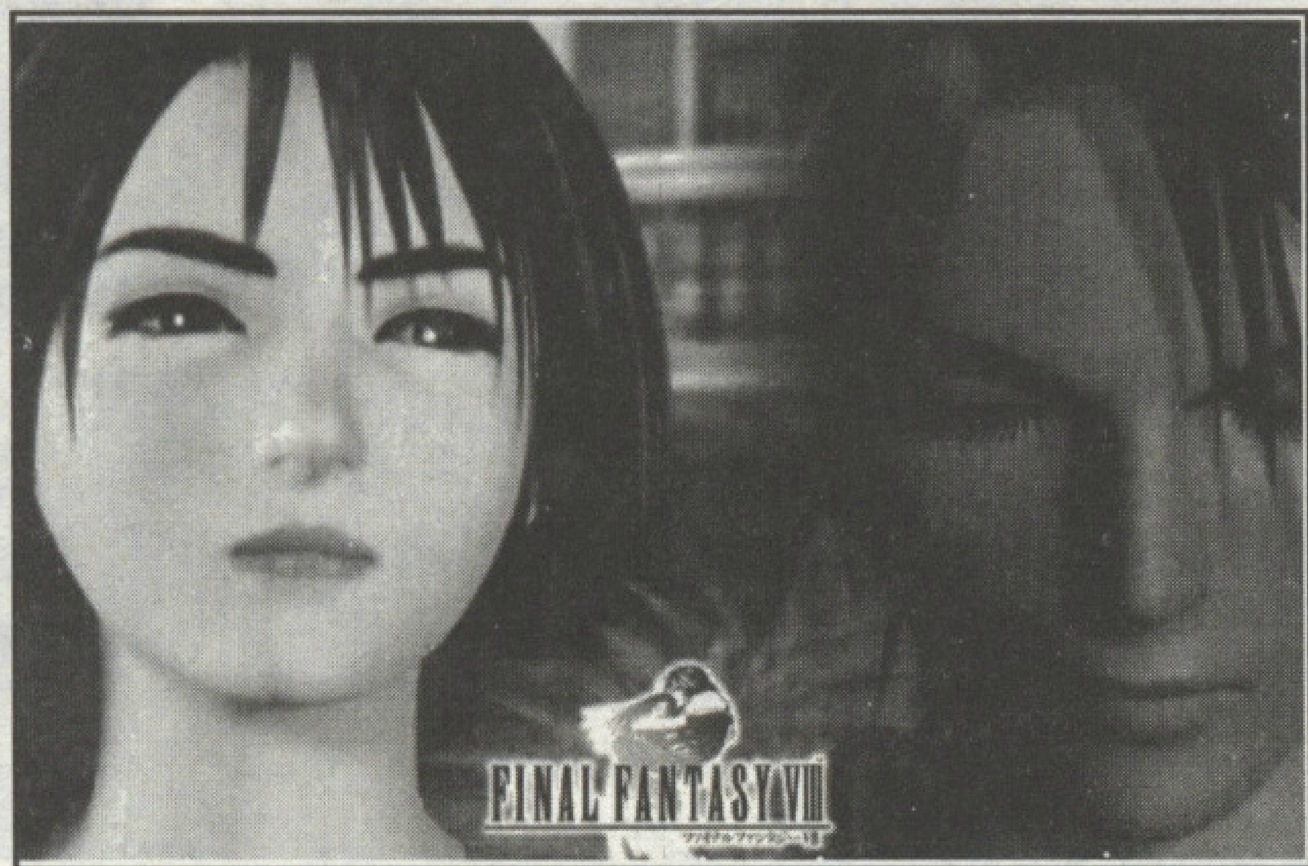
制作	EA	类型	体育
发行	EA	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



背景

史克威尔制作的《最终幻想》系列从来没有让人失望过，令人感动的浪漫故事与惊心动魄的冒险经历



相结合创造出的传奇，如此令人沉醉（已创下全球发行2200多万套的佳绩）。《最终幻想Ⅷ》自然也不例外地讲述了一个铁血柔情的传奇故事——由于加尔巴迪亚（Garbadia）的对外宣战引起了整个国度的暴力浪潮，多年没有再出现的魔女竟然重现人间，人间浩劫由此而起。在这个动荡的时代，唯一令世界恢复和平的方法，就是将威胁着世界安危的魔女消灭。而这个重任就托付在一位给Garden军事学院中学习，极度不苟言笑，在众人心目中赢得了独狼



名声的士官学员——史克尔（Squall）。

在史克尔的战斗历程中，会遇到许多很有意思的角色，包括名义上是士官学校学员，实为反抗组织成员的美丽少女莉诺雅（Rinoe）、诚实精细的少年泽尔（Zell）、多情种子埃尔文（Irvine）以及士官学校的问题少年，史克尔的宿命对手——赛弗（Seifer）等，他们有的成了史克尔的同伴，和他并肩作战，有的却和他反目成仇，而莉诺雅和史克尔间的感情纠葛更是让人荡气回肠。

同时，一件奇怪的事发生在史克尔身上——他不时陷入一种“梦游”状态中，此时史克尔就会变成性格、身份完全不同的另一个人，名为拉古那（Laguna），一个希望成为记者的现役军人。这两个醉心于战斗和探求正义之路的热血男儿之间存在着某种隐秘的关联，因为神奇命运的牵引，最终走到了一起，对抗支持加尔巴迪亚的魔女爱迪。这样亦构成了《最终幻想Ⅷ》角色的复杂关系……究竟谁是拉古那？等待这两个角色的命运到底会是什么呢？一个接一个谜团扑面而来，让人欲罢不能！

控制

PC版的操作方法与PlayStation版相差无几，但若玩者没有游戏手柄的话操作起来就会复杂一些，下面就将PC键盘的几个操作热键介绍给大家：

X键：交谈/ 决定/调查决定。

W键：取消慢行/取消前进。

A键：与面前的人玩Card Game/显示状态表后退

D键：呼出MENU切换角色。

Q键：切换选择视窗向左旋转视点。

E键：拉动扳机（适用于Squall/ Seifer）向右旋转视点。

F键：令指令栏消失/ +A键便可结合GF呼出世界地图。

C键：切换视点。

Z+C键：逃走 。

战斗

战斗系统（BATTLE SYSTEM）可说是游戏中最重要的部分之一，除了在一些特定的市街，基本上在地图每一个地方均有机会遇上敌人（即Encounter），其机率是随机产生的，玩者不能控制，当进入战斗状态后有以下几项参数：

ATB BARATB系统：是“最终幻想”系列一直使用的系统，ATB就如时间般，显示该角色还有多久才可以行动，在ATB BAR未满之前，除了逃走外，均不能作其他行动。

北京 枫茗轩工作室

特殊技：当角色的体力余下十分之一，或体力值以黄色的数字表示时，就有机会使出特殊技，Attack的指令便会变更，由于每位角色的特殊技不同，所以除了指令不同外，其使用方法亦有不同。

Junction System：若要增强角色的能力，除了提升LV外，最重要的是将魔法（Magic）和G.F（Guardian Force）融合在角色身上，由于每只G.F均有自己的能力，当角色与G.F融合后，就能使用该G.F的能力，例如G.F本身持有“力”（Str）之融合能力，角色与其融合后就可以利用魔法数量融合于“力”上，那么“力”的能力值就会因应魔法的数量而增加，因此Junction System是非常重要的。



Guardian Force：简称G.F，与召唤兽相同，除了能在战斗中呼唤它外，更能与其融合增强角色的能力。在最初时，G.F本身持有的能力比较少，所以不能产生好的效果，但G.F与角色同样能够在战斗中成长，成长后的G.F.除了自己的体力会上升外，攻击力亦会上升，而且更能自己学会新的能力。当学会新的能力后，与其融合的角色亦能使用，所以它们的LV UP是很重要的。

G.F的Stand By状态：即是等待发动G.F的时间，而在这段时间中，使用者会得到G.F的保护，使用者所受的伤害都会由G.F代替，不过若G.F的体力降至零时，它就不会出来作战，换句话说即呼唤失败。

Draw Command：Draw的意思即是抽出，主要功能是将对方的Magic抽出成为自己的魔法或使用魔法。基本用法是在战斗中向目标使用Draw指令，然后选择对象和所需要抽出的魔法，再用Cast立即使用或Stock储存该魔法。虽然使用起来很简单，但只能使用取来的Magic数目，若是取来相同的魔法则可以增加数目。但不要以为每次都能成功抽出敌人的魔法，若在强劲的敌人面前，有时是会失败的。此外游戏中是没有买卖魔法的，只能从敌人身上抽出魔法或在地图上的Draw Point中抽取，但每次只能抽取一种魔法，因此若想多储存些魔法来Junction的话，就要多向敌人使用这招了。

强化武器：由于游戏中没有地方买卖武器，所以角色们必须利用强化武器来增强攻击力，不过在强化武器时除了必须持有特定的道具及足够的金钱外，还要持有“武器月刊”才可。

征程

在那个神奇的世界中，有花草树木，亦有人类，可谓与一般的世界没多大分别。唯一不同的是，他们拥有三间雇佣兵养成学校，通称为“歌登学园”。从歌登学园出来的学生大多数能够成为优秀的指挥官或少数精锐部队，这些学生通常在毕业之后会受聘于不同国家，继续他们的雇佣兵生涯。而这所学园的经费完全是靠着毕业的学生，派到各地政府以及军队后所得到的佣金而来。而本届的准毕业生中有两位相当优秀的学生，就是史克尔（Squell，之后称主角）和席法尔（Seifer）。一天两人正在进行训练时，席法尔竟使用被禁止的魔法，在交战中使主角眉心留下一道伤痕。从此互相刻下无法消失的裂痕及宿命……

当主角清醒时，已躺在保健室的病床上，由医务士卡姆基照顾了。过没多久，教官吉斯蒂丝（Quistis）也来到主角的病床边，跟随吉斯蒂丝教官走出保健室一起来到教室，教官宣布了有关SeeD选拔考试的内容——即如何成为SeeD团的成员。下课后调查桌上电脑，选择预习、复习的选项后得到两支G.F，分别是雷神（雷电属性）和冰神（冷气属性）。

由教官口中得知，SeeD的测试在学园东边的炎之洞窟进行，于是主角前往学园大门。途中被一位女学生撞到，与其交谈完毕直接至一楼看板前，此处有同伴赛鲁（Zell）加入，在学园中除有记录点外还可看到发光的魔法抽取点。来到大门与吉斯蒂丝教官会

合，出学园往左走来到炎之洞窟，选好时间后即可进入，记得装上G.F冰神。行至最深处与火神伊弗列特大战后，可得到G.F火神。

BOSS DATA

名称：伊弗列特（Igrit）；HP：1068（固定LV 6）；特性：炎；弱点：冰；抽取：Fire、Cure、Scan；对付方法：由于伊弗列特本身属炎，所以利用冰系魔法Blizzard对付它会很有效，而另一人亦可使用召唤兽Shiva攻击，但千万不要使用炎系魔法Fire攻击，否则便会助它回复体力，将它击倒后便会成为己方的召唤兽。

通过试验后回到学园，至一楼大厅看板处选择“学生宿”返回寝室换好制服，再回到一楼大厅集合，经吉斯蒂丝教官告知要进行最终测试，主角将与另两人组队前往，这两人便是赛鲁以及主角的死对头席法尔，席法尔是这个小组的班长。当嚣张的席法尔不同意吉斯蒂丝教官的安排而争吵不休时，学园长出来通知这一次最终测试要选出9位SeeD的成员。

搭车到学园右方海边的巴拉姆市，下车搭上码头边的运输艇，得知将前往支援与卡鲁巴帝亚国作战的特鲁公国，上岸后（请重新装备G.F）再进入中央广场，打倒沿途的兵士，因长耳猎犬的帮忙，会发现敌人正往山顶前进，于是席法尔便下达了进攻山顶的命令。

到上坡时会遇到特鲁公国的士兵，得知有许多卡鲁巴帝亚军往山顶去，打完遭遇战后，到山顶的电波塔一探究竟吧！入塔乘电梯上楼后会遇到正在修理天线的少佐和交战至一半就会跑出使用龙卷风的怪兽（对此怪兽使用吸收魔法可取得G.F——音之幻兽）打倒怪兽后，需要在30分钟内全员回到登陆点。

离开电波塔后却由塔顶掉下一只蜘蛛机械兽，将它打到蹲下时同时按Z及C键开始逃跑，跑到岸边依仗教官的火力支援才解决了那只机械兽。

BOSS DATA

名称：Anacondaur；HP：842-24800（LV 1-LV 100）；特性：毒吸收；弱点：冷气；抽取：Fire、Cast Bio（LV 30以上）。

名称：少尉（Biggs）；HP：467-705（LV 1-10）；抽取：Fire Thunder Blizzard Esunas。

名称：Elvoret；HP：1563-3523（LV 1-11）；特性：飞行怪物，毒无效；抽取：Thunder、Cure、Double Siren；对付方法：由于它的HP比较高，所以最好以召唤兽来招呼它，但要小心其龙卷攻击，因为是攻击全队，顺带一提，若成功抽取它的Siren，便可在战斗后取得新召唤兽。

名称：X-ATM092；HP：5072-5770（LV 1-10）；特性：毒无效；弱点：雷；抽取：Fire Blizzard、Cure Protect；对付方法：对付它的最快方法就是不断以Thunder魔法攻击，在它被伤害至一定程度便会停止行动，乘这个时机便可逃走。



回到巴拉姆市后，到市区探望赛鲁的母亲，然后返回学园，在走廊上与席法尔谈话后感到些许不安，看来他对于撤退一事仍耿耿于怀……学园长因席法尔违反命令，私自带头进攻电波塔一事而处罚他，使他无法成为SeeD的正式成员，毕业后只充作SeeD的候补者。返回大厅时听见要众学员前往二楼教室前走廊集合的广播，不久老师前来公布入选名单，除了主角以外另有三人也成为正式的SeeD成员。

返回寝室，换上SeeD的军礼服去参加结业舞会。与吉斯蒂丝教官交谈后得知要前往一秘密场所（即位于一楼的训练设施）。换好便服后到训练设施前与吉斯蒂丝教官会合，进入训练施设，当快要走出训练施设时，听到一女子的叫声，发现她被一怪兽纠缠住，打倒怪兽后会有两名身着白色制服的士兵将女子带走。

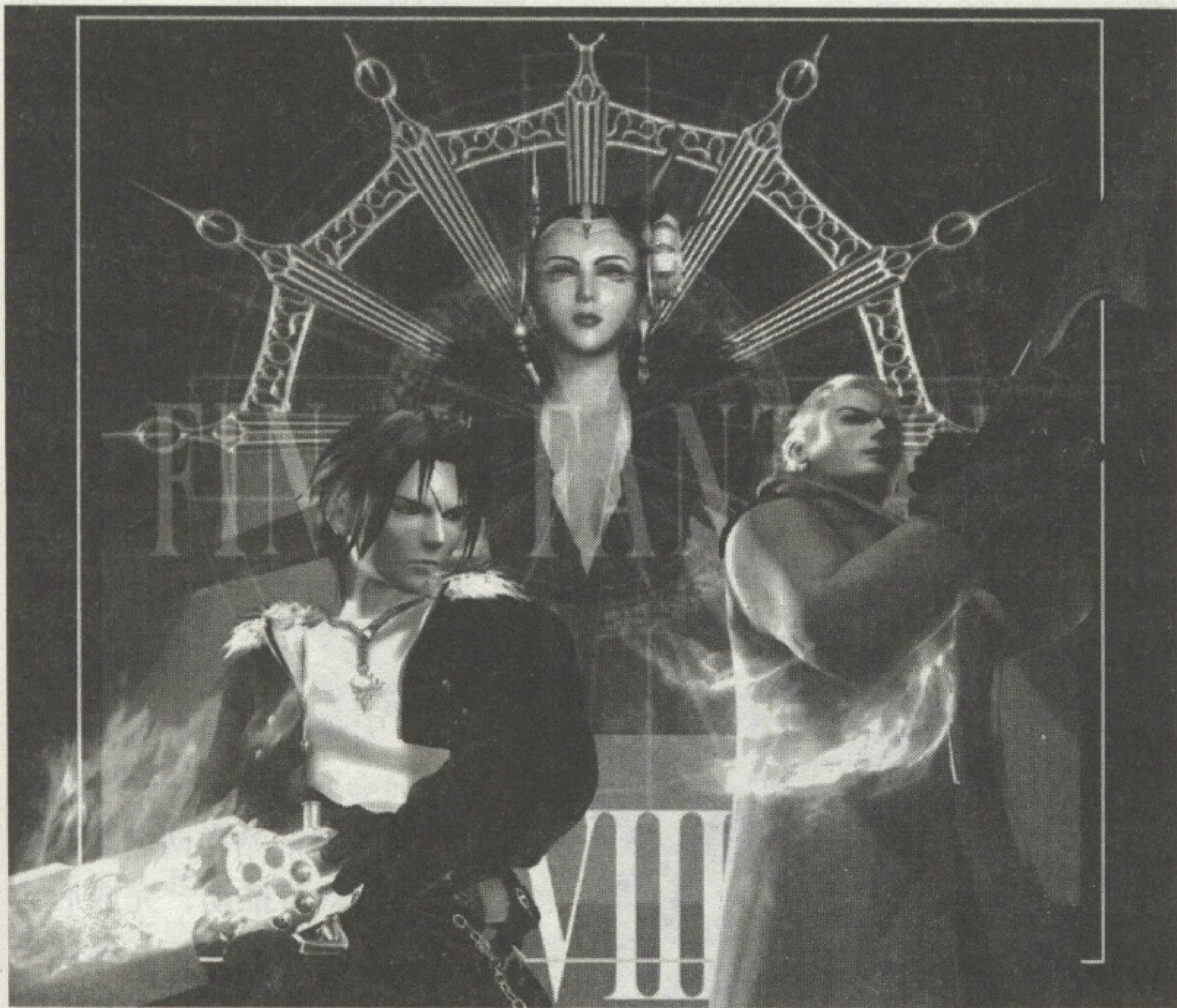
次日起床后，主角接到了他成为SeeD后的第一项任务——前往帝巴市。经由学园长处得知这次的任务是主角、赛鲁以及赛菲（Selphie）三人一起前往帝巴市支援当地的地下反政府组织。

到巴拉姆市花3000元买车票，搭列车前往帝巴市，途中三人感到昏昏欲睡，进入梦境……

梦中卡鲁帕迪亚的士兵拉古那（Laguna）、启罗斯（Kiros）以及瓦德（Ward）在穿过森林后，取得一辆军车离开此地。到街上的酒馆中喝酒，有位演奏钢琴的女孩在演奏结束后主动与拉古那交谈，并邀请去她的房中，一段谈话后剧情转回……

三人清醒后到帝巴市搭上列车，在列车上主角发现舞会中与他跳舞的女孩正是地下反政府组织的首领——蕾诺雅（Rinoa，之后称女主角），还养了一只叫安杰鲁的牧羊犬。与女主角交谈后，众人进入房间，经过一番讨论，决定趁现任大统领乘坐的列车前往帝巴市途中时进行绑架。以下为流程简介：

1.黄色列车为地下组织所有。



2.将蓝色的列车改造成假大统领列车。

3.夺下最后面的护卫2列车。

4.使用密码切断护卫1列车与大统领列车的连结。再将改造过后的假大统领列车及地下组织总部列车交换。

5.以密码切断护卫2列车与大统领列车的连结。

6.让地下组织总部与大统领列车在5分钟内分开。

绑架了大统领后才发现是假的，打倒他后得知真正的大统领已到帝巴市的放送局去了。

BOSS DATA

名称：伪装大总统；HP：52-778（LV 1-12）；抽取：Cure；对付方法：由于他的HP不多，以一击特殊技便可击倒他。

名称：Gerogero；HP：350-3650；弱点：圣、炎、地；特性：不死怪物，毒无效；抽取：Esuna、Double、Berserk、Zombie；对付方法：若是向它使用Phoenix Down，就可以一击打倒它。

回到帝巴市经过一番打听，得知酒馆内有通往放送局的秘密通道。打倒酒馆前的士兵后，再与酒鬼交谈即可发现通路。来到电视墙前发现席法尔与吉斯蒂丝正前去会场，席法尔还挟持了大统领。主角等人立刻赶往会场，之后席法尔被魔女（EDEA）带走。离开此地前往学园东，在往车站的路上可由路人手中取得车票后搭车前往那里。下车后穿过车站左后方的森林，进入森林后除了女主角以外其它人都倒下了……

拉古那、启罗斯以及瓦德来到矿场，顺着路向前走见到炸药（选择赤色），再一直前进并打倒增援的士兵后即可跳崖逃出（拉古那好像有恐高症哦）。穿过森林后大伙来到了卡鲁巴帝亚分部，此刻听到广播要主角等人前往二楼的接待室。进入接待室后吉斯蒂丝教官也跟着进来，与所有同伴交谈后到外面闲晃几分钟，然后返回接待室。来到大门口与众人会合并与女主角交谈，学园长指出主角等人需前往首都打倒魔女，此时新同伴神枪手艾文尼（Irvine）加入。

花3000元搭列车前往魔女所在的城市，得知大统领任命魔女为大使。接着坐巴士到大统领官邸，但遭到守卫阻挡，交谈后得知想见大佐的话就必须先到东北海边的名王之墓，将掉在地上的武器上的号码抄回来给他。

名王之墓内：直走、右转、直走、右转、直走、右转、头目战；直走、右转、直走、右转、直走、右转、直走、找右边开关开水门；直走、右转、直走、右转、直走、右转、直走、调查左边开关；直走、直走、右转、左转、左转、直走。

此时将再与谜之石像展开战斗，战胜后可得到G.F——兄弟仁义（又名牛兄弟）。途中注意地上会有一把剑，调查得到号码后返回与士兵交谈后，由个位数开始输入。见到大佐后跟着大佐四处逛逛，返回大统领官邸后开始行动。

吉斯蒂丝教官因为担心女主角的安危，带着赛鲁

及赛菲跑回官邸，反被困在房中。而女主角潜入魔女住处（由记录点右方货车边的木箱往上爬），却遭魔女抓住，接着魔女在就任大使的仪式中杀了大统领。

这时困在房中的吉斯蒂丝等三人开始设法逃出（调查放杯子的架子后，将杯子置于窗边的雕像手上，进入下水道。下水道为一迷宫，不太难，通过后即可到达凯旋门）。主角与艾文尼也潜入魔女处，打倒两只由雕像变成的怪兽后救出女主角（此处使用吸收魔法可得到G.F——光之幻兽）。此时吉斯蒂丝三人进入凯旋门的三楼，拉下墙上的机关，但……艾文尼的攻击却被魔女的魔法给挡住了，主角见状冲上前想除掉魔女。将席法尔打倒后再与魔女一战，然而主角却遭魔女以冰柱穿身，身受重伤……

拉古那来到一个小村休养，一天小女孩前来告知酒馆中出现一位奇装异服的人，前往一看发现竟是许久不见的好友启罗斯。得知自从他前次跳崖后，躺了个把月，而拉古那比他更惨，足足躺了将近半年，幸好得到村民的悉心照料才痊愈。因此拉古那为了报恩，便每日巡逻村子内外，并一一消灭发现的怪兽。与启罗斯交谈（选最后一项），离开酒馆到村口一路往下走，沿途宰了不少怪兽，行进一段时间，拉古那会说今日任务结束，于是回酒馆二楼见店主后回家休息。

遭逮捕的一伙人除了主角外都被关在一起，只是艾文尼不知身在何处，不久连女主角也被强行带走了。单独被关的主角则遭席法尔招待电刑，此时有只



蒙巴（Moomba，曾玩过《最终幻想Ⅶ》的朋友们是否觉得与其中的“赤兽13”有一些相像呢？）偷偷送食物给赛鲁等人，却被守卫发现并踹了一脚，此时赛鲁挺身相救（选第1项），至于被严刑拷打的主角则是宁死也不愿意说出任何消息（选第1项）。在主角被电晕倒后，剧情转回同伴处。

赛鲁、吉斯蒂丝、赛菲为了逃狱将狱警骗进牢房，打倒狱警后到楼上将两名士兵K倒即可将武器夺回。逃出牢房后一路往上走，于途中发现几只蒙巴。跟着一直往上来到最上层即可救出主角，之后要分开行动。首先让赛鲁留在第十三层，其余则前往第一层。到第一层没多久就听到上方传来枪声，大伙觉得是赛鲁出事连忙赶回，在赛鲁遭典狱长抓住时主角出现解救。由于艾文尼得知这个收容所位于地底，所以将人马为两组，一组由主角带领往上前进，而另一组则由艾文尼带领往下走。

主角终于来到最顶楼（此处会发生强制战斗），将敌人打倒后由通道逃出去，进入对面的建筑物中便可与艾文尼等人会合，分乘两辆车逃出收容所。

逃出后与同伴商量，为了阻止魔女使用飞弹摧毁学园，一行人再分为两组。主角搭乘火车返回学园报告，另一组前往飞弹基地阻止飞弹的发射。进入收容所东边的飞弹基地（顺着公路走，经过魔女所在的城市后就可看到），到室内左边的门前，调查门边右侧的读卡机后发现需要ID卡，利用先前在车上捡到的ID卡进入。前进到第二记录点下方处打听消息，再回第二记录点右边的仓库找整备兵，接着回记录点下方回报后，再前往变电室。来到变电室后得知目前是换哨时间，在守卫离开后就可进入变电室。先破坏控制系统，而后立刻离开，守卫询问时回答（第二项，第二项、第一项）后把他们拉进变电室海K一顿。因为电源被破坏，到仓库后整备兵会要求帮忙（选项时都选第一项）。往前站在两名装备兵之间连按X键就可推动，完成后会要求确认下次飞弹的攻击目标。上楼将门边的电脑误差值设为最大，接着传送更改过的资料，设定完毕后再与楼口的守卫交谈即可进入上面的控制室。一进去身份就被揭穿，战斗结束后启动左边的中止飞弹发射装置任务就算完成。再进入控制室内部启动自爆装置（时间不用设定太久），而后尽快逃离此地（可是还没死的士兵仍然按下了发射钮）。逃至广场后会与机械兽战斗，但……却无法逃离此基地。

剧情转回学园，在大厅见到风神与雷神后，先将一楼的六项设施（驻车场、保健室等）全部走完后再

前往寻找学园长（这段过程建议全选第一项）。往二楼教室走廊处即可得知学园长在三楼办公室。见到学园长可得到一把钥匙，使用这把钥匙搭电梯前往地下室。走到一半电梯会停止，调查主角脚下的通道后进入，见到转盘，将其转动，成功后可沿着梯子往下爬。接着主角爬上梯子，途中梯子折断使主角掉至另一间控制室，在控制室内对着右边的控制台调查后再爬上刚才的梯子与同伴会合，之后打开栏杆边蓝色的闸门，并顺着楼梯往下到最底处，将启动装置打开进入剧情动画。

次日到大厅得知教员要见主角，搭电梯到地下室见到教员后交谈数句进入战斗（怪兽身上的灯会有蓝、黄、红的变化，变成红色时会遭魔法攻击，此时只要直接攻击就可让它变回蓝色，此处可用吸收魔法取得G.F——海洋幻兽）。战斗完毕后到医务室找医务士（交谈时选第二项），并见到学园长（交谈时选最后一项）。接着返回大厅发现不明舰艇靠近，由二楼教室走廊底的门出去，会发现自称是来见学园长的白色SeeD学员，而后到图书馆找一位女孩。在船员离开后主角开始回忆起自己的童年……起床见到赛鲁（交谈时选第一项），再由二楼教室走廊的门出去，接受佛洛站长的委托后赶往驿站，救出杜普站长并打倒敌军，接着将巨型机械兽打倒后发现往飞弹基地的同伴竟回来了。到驿站右上的工作室中与老人交谈后返回学园，先到校庭与同伴交谈，再回学园长室向学园长报告，此时学园长决定向魔女宣战，并任命主角为学员长。



当同伴们听说主角被任命为学员长后决定办一个音乐会，再来就是分配各人的乐器。晚上与女主角去听音乐会，在演奏中与女主角到音乐会场右边处谈话后返回休息。次日主角来到三楼的舰桥，驾驶学园前往巴拉姆。此时巴拉姆已遭占领无法自由进出，不过经过与守卫的多次交谈后还是让大伙通过了，还打听到指挥官下榻在巴拉姆的旅馆中。先往港口与身边有只长耳猎犬的士兵交谈，回到火车站边的道具店交谈，再返回港口找一位情报贩子（躲在军车后）。见到情报贩子后选择30000之情报。再回到赛鲁家中的房间与人交谈至小孩跑出去，出房时与赛鲁的母亲交谈，再前往火车站仍未发现指挥官，只有返回港口请长耳猎犬帮忙。一路跟着它到列车旁，居然看到雷神自列车上匆忙逃走。返回旅馆见到雷神，打倒他后进入旅馆可见到风神并进入对战（此处可用吸收魔法在风神身上取得G.F——风之幻兽）。

完成了巴拉姆的任务后往东北的特拉比亚·哥登废墟，翻墙进去，先与同伴交谈（选第一项），再往右到电脑室，再往左前去篮球场，接着前往石像右边的墓地，发现赛菲正在祈祷，然后再回篮球场，与同伴会合经过剧情后，前往位于大陆南方的孤儿院（位于地图最下方大陆的角上）。

来到孤儿院后返回校庭，发现另一架飞空艇（向该飞空艇前进，即开始新的事件及剧情）。画面进行至操纵室时先选第一项，然后至升降梯处选第一项往一楼之校庭，在校庭中见到赛鲁，并将戒指借给他。此时席法尔带领大军入侵学园，赛鲁一组人也向着校庭左方前进，途中赛鲁将戒指交给女主角，而女主角却因冲撞滑落到船外，上面的同伴无法救她，只好向主角求援……

到大门告知主角女主角发生危险后，主角下令分为三组，一组到教室退敌，一组往大门，他则去救女主角。到教室解决来袭的空中部队后先与教室右下方的老师交谈，再前往三楼见医务士，决定展开反击。往二楼教室走廊底的门走，与蹲在地下的人交谈后会遭敌人攻击。利用紧急逃生门（按X键选第三项后再选第二项），摔出去后照画面指示打倒敌人即可救出女主角。之后两人进入敌阵中，先走右边的通路，再上右边的楼梯，向左转（此处可见到风神及雷神），到右边宿舍内拿到一号钥匙，打开左边的门进入溜冰场。由右边的门出去进入头一个看到的门，可与学生取得二号钥匙，再回到见到风神及雷神处，往上走即

可到达二号门。接着再前往楼上，跳下至一楼的中庭展开头目战（打倒头目后可得G.F——地狱三头兽）。往下到左边的教室取得电梯钥匙，前往二楼的接待室就可坐电梯前往魔女房间了。到魔女的房间后席法尔再度出现，但打倒席法尔后魔女又跑掉了。离开魔女的房间往右到大讲堂，再次将席法尔击倒后，与魔女展开对战（此处可用吸收魔法在魔女身上取得G.F——亚历山大·圣），战斗后女主角倒了下去……

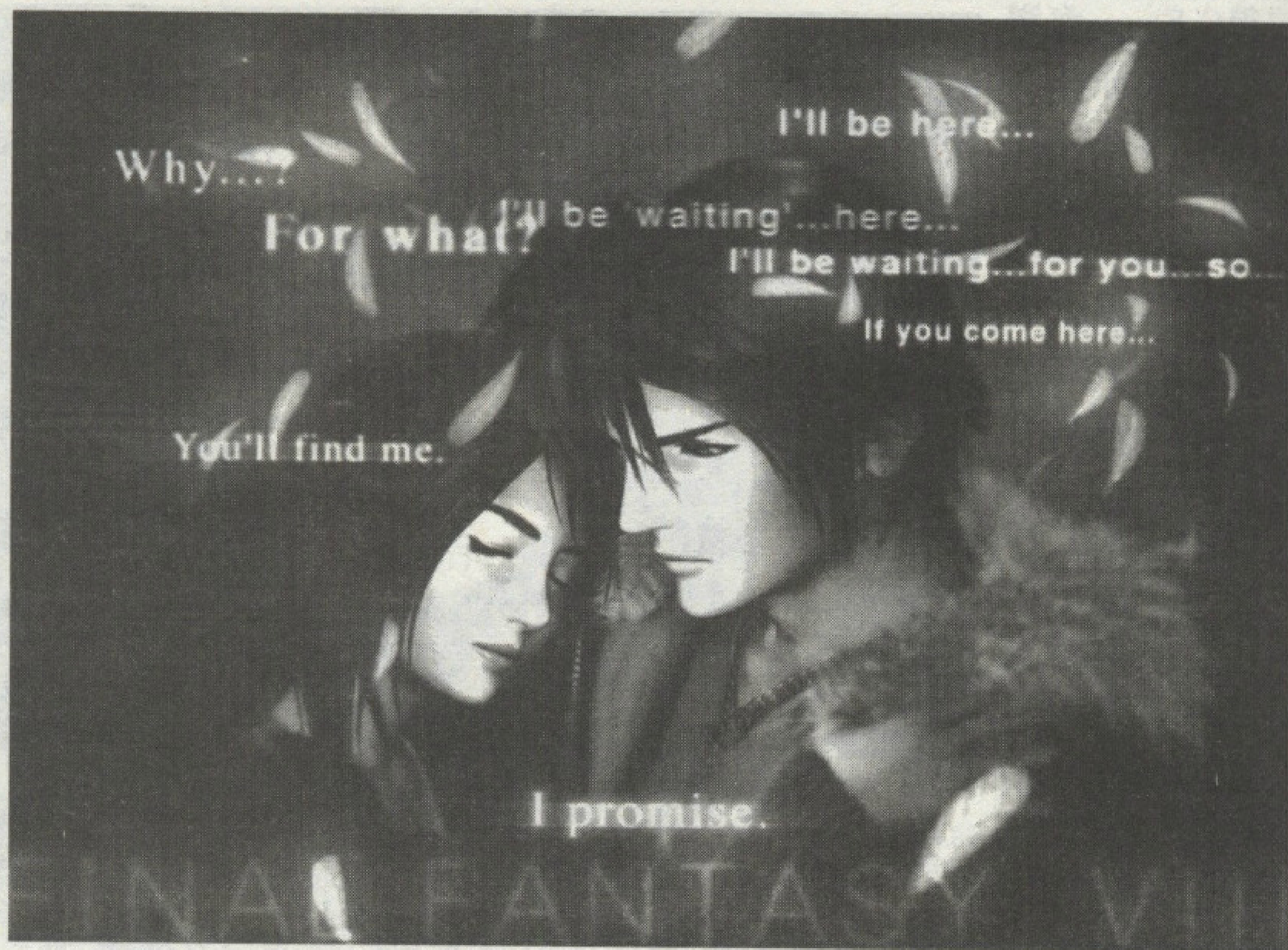
赴保健室探望女主角后，听见吉斯蒂丝广播要主角前往孤儿院——魔女之家，原来是魔女阿鲁迪米雅回来了。到孤儿院见到学园长以及魔女（EDEA），得知在这段时间中女主角已被未来世界的阿鲁迪米雅给支配了。要使女主角清醒的话就必须找到阿鲁迪米雅。拍戏时拉古那扮演一名屠龙骑士，可是启罗斯搞来一只真的火龙差点害死拉古那。阻止火龙继续前进后，逃到山下时启罗斯跟过来，可取得武器打倒火龙。

主角前往孤儿院询问魔女（EDEA）有关白色种子船的下落，得知白色种子船在孤儿院上方的放射状海湾内。前往白色种子船上交谈后（剧情）返回保健室。再到车站搭列车前往寻找对魔女有相当研究的欧坦恩博士。下了列车后到达龙骨之山，走到一半与骷髅龙战斗，打倒后（以回复魔法或回复道具攻击它）往右走调查天空上方会出现一道门，爬上去搭电梯来到充满高科技的幻梦都市……

拉古那成为囚犯，不但不准说话，甚至连三餐都没的吃，因此拉古将那些士兵解决后逃出了研究所。从欧坦恩博士的助手口中得知，女主角被欧坦恩博士带到这边来了。再进里面找到欧坦恩博士，但他坚持不肯说出女主角的下落并想逃之夭夭。跟着他到外面逼他说出后，得知女主角现在就在博士的研究所。在研究所二楼解开一楼的门禁后，进入一楼的门即可救出女主角。之后便离开这座都市向东北的发射基地前进，到达发射基地后主角带着女主角及一位同伴乘发射器前往外太空，其他人因有不明物体入侵便赶回艾斯达首都的魔法研究所，在所内与欧坦恩博士谈过后得知作战计划。离开研究所进入右边的管线通道中，出去后往上面的通道走，登上楼梯往左前进（必须在13分钟——15分钟内完成）。

将艾斯达大使的介绍信交予来人后，立刻将女主角送往医疗室，之后主角等人被带到控制室，再进入下方的电梯，上楼即可见到女主角。带着女主角来到控制室，知道月球发现变化，要到医疗室的时候却发现有新状况，于是主角便叫另一位同伴留在控制室，自己则前往医疗室。发现女主角不在医疗室内，回到控制室时见女主角解除了魔女的封印装置！当主角要阻止女主角时，一股力量将主角弹出，此时，魔女阿鲁迪米雅已经准备复活！

到楼上出口“穿太空衣的地方”会见到女主角由左侧出口出去，换上太空衣追过去，但是无功而返。回到控制室后得知月球的怪兽已开始入侵地球，之后众人搭逃生艇逃出，但又不能让女主角飘流在太空



里，主角只得冲出去找寻女主角。救回女主角后返回太空船展开与八大头目之战（攻击顺序：红×2次，紫×2次，绿×2次，黄×2次，请务必照顺序两只两支只攻击），全部解决后带女主角返回地球（此时出现王菲所唱之插曲）。

返回后女主角被接走，主角与同伴会合后搭电梯到控制室，并驾驶飞空艇前往魔女研究所救出女主角。之后带她前往孤儿院，进去后可看到往左跑的狗狗，跟下去后会剩下主角及女主角两人，接下来有人通知在艾斯达的大统领官邸有变。

前往官邸的大统领办公室，见到欧坦恩博士匆匆离去，接着往左前进，在控制室见到启罗斯与瓦德，至于穿便服的男子就是大统领——拉古那。决定进入最终决战后，直接用飞空艇去撞上方的基地就可进入

了（驾驶飞空艇寻找一座飘浮在空中的建筑）。一进去先与雷神、风神展开第一回合战斗，之后再次与雷神、风神对决，打倒怪兽后往里面就可见到席法尔，打倒他后女主角竟被挟持……

BOSS DATA

名称：风神；HP：5300—18200（LV 1—44）；特性：风属性吸收；弱点：毒；抽取：Aero、Cure Life。

名称：雷神；HP：5400—22600（LV 1—44）；特性：雷属性吸收；弱点：毒；抽取：Protect Shell、Thunder、Thundara；对付方法：她会时常利用辅助魔法，如Haste和Regen等，因此必须利用驱散来解除。另外她会以“碎”一击令己方一人的HP降至1，所以必须以最快速度来恢复。至于在雷神方面，他的雷神飞龙升攻击力非常强，同样要小心己方的HP。



名称：机动兵器8型（BIS）；HP：30400—46400（LV 1—41）；弱点：雷系；抽取：Fira Thundara、Blizzara Flare；对付方法：首先它会将自己设定为反击模式，当受到任何的物理攻击时便会作出反击，因此这时尽量以3级雷系魔法攻击（或者召唤Quezacotl），不过若它改变成支援模式后便会令己方全队的HP降至1，那时恢复好HP后才能以物理攻击来对付。若玩者幸运的话，利用重力魔法攻击它也不错。

名称：Seifer；HP：3700—34500（LV 1—45）；弱点：毒；抽取：Fira Thundara、Blizzara Aura（LV 30以上）；对付方法：由于他的攻击力很强，应先利用Protect加强防卫，然后再作攻击。不过由于在他身上有Aura抽取，千万不要错过这机会，当他的HP被扣至约一半时，他便会利用血祭来攻击，其杀伤力很大。

顺着路往前走会发现挟持女主角的头目并与之展开战斗，接下来就会掉进异次元中。见到魔女后记得先存档，在完成与魔女的十次对战后前往魔女城堡。

魔女城堡为最后关卡，进入后因遭到封印而丧失所有能力，必须在打倒一只魔兽后才能恢复一项能力，直至最终解决掉魔女（三次变身）即可完成游戏。其中某些魔兽战中需解谜才会发生，在此谨将所了解的情况概述于下：

1.城堡内的绿色光环为交换小组行动之用。

2.进到一间挂着许多画像的房间时务必在楼上及楼下找到12张画像，再到一楼右边调查最大的画像，会出现12个英文字，选择顺序为：一个V三个I的字、四个I的字、一个V一个I的字。解开后会与画像中的魔兽战斗，胜利后就可取回一项能力。

3.一些魔兽遭遇战会直接发生，某些则是在行进中取得发光的钥匙后，打开某些房间后才会发生。

4.若已炼出圣战之药，建议在打倒第一支魔兽后先取回“使用道具”的能力，因为使用圣战之药之后任何的攻击均可抵挡数次哦！

BOSS DATA

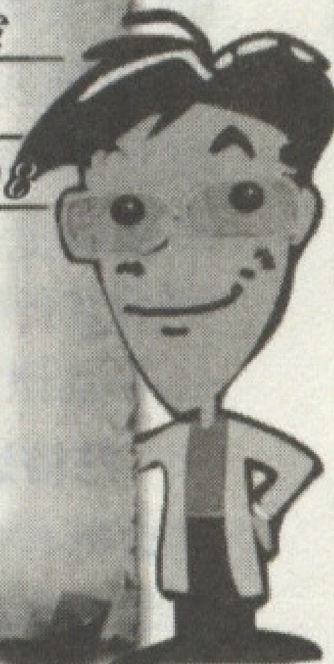
名称：魔女（Adel）；HP：6000——51000（LV 1—46）；抽取：Fire、Thunder、Blizzard；对付方法：由于莉诺雅在她身上，所以先弄清楚攻击目标，她的特徵是在每回合中吸取女主角的HP，而且亦会向己方使用无属性魔法，因此比较难以应付。攻击目标当然是魔女Adel，但同时要小心莉诺雅的HP被她吸尽，若不幸女主角的HP降至0，就会Game over，为安全起见不要使用召唤兽攻击，集中攻击魔女Adel一人即可。

名称：魔女；HP：32500（LV 45固定）；抽取：Flare、Holy；对付方法：首先在之前的魔女身上抽取足够的魔法，然后才能与它战斗，每当玩者攻击它时，也会受到很重的反击，另外在它倒数毕完时，便会以强力的无属性魔法来攻击，因此要小心己方的HP。如果能令主角处于可使用特殊技的状态，一口气以连续剑将它击倒是最好不过的。

总评 94

制作	Square	类型	角色扮演
发行	EA	语言	英文
载体	CD×5	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



轩辕剑3 云和山的彼端 下

晶合实验室 玲儿

这次我见到了临死前的莉莲，并眼睁睁的看着她被康那里士抓走。我的心撕裂了，心中的疼痛使我发出了怒喊！这一喊，我又回到了现实，而且还喊来了薇达，解救了众人。为了帮助薇达寻找她口中的英雄——黄金死神，我们继续在恐惧地狱探索，这次我们找到并救醒了麦尔斯，原来他就是薇达口中的英雄。而康那里士因为我又一次破坏了他的好事而大为光火，现出原形打算一举消灭众人，却技不如人被落石术、冰石乱坠、天风卷千钧的魔法联手打得形骨分离。终于，我们从眼前的大六芒星重新回到了清真寺。

此时，大马士革的黑、白衣大食之间的战斗已经接近尾声。我们赶往王宫，却大水冲了龙王庙，误将慧彦大师当成了妖怪（不要费力攻击大师，他是好人）。正在慧彦大师解释之际，机关兽突然出现了！消灭了它以后冲入大殿，这才遇到了真正的幕后黑手——机关兽的主人黄雷。我们合力消灭了黄雷身边随侍的另一只机关兽，正当黄雷束手就擒之际（王宫迷宫里有魔晶矿B），麦尔斯却冲了出来，放走了他。此时的麦尔斯已经从一个极端走向另一个极端，从完全信赖上帝到彻底鄙视上帝，下定决心要征服全世界来证明上帝的无能可笑。我一时间无语可对，人，怎么可以变成这个样子，被残酷打倒，被欲望吞噬……

巴格达 公元750年，阿拉伯帝国政变成功，改朝阿巴斯王国（751年-1258年），后迁都巴格达，停止过去的军事扩张政策，全力发展文化和海上贸易，阿拉伯王国渐渐进入前所未有的黄金全盛时代……

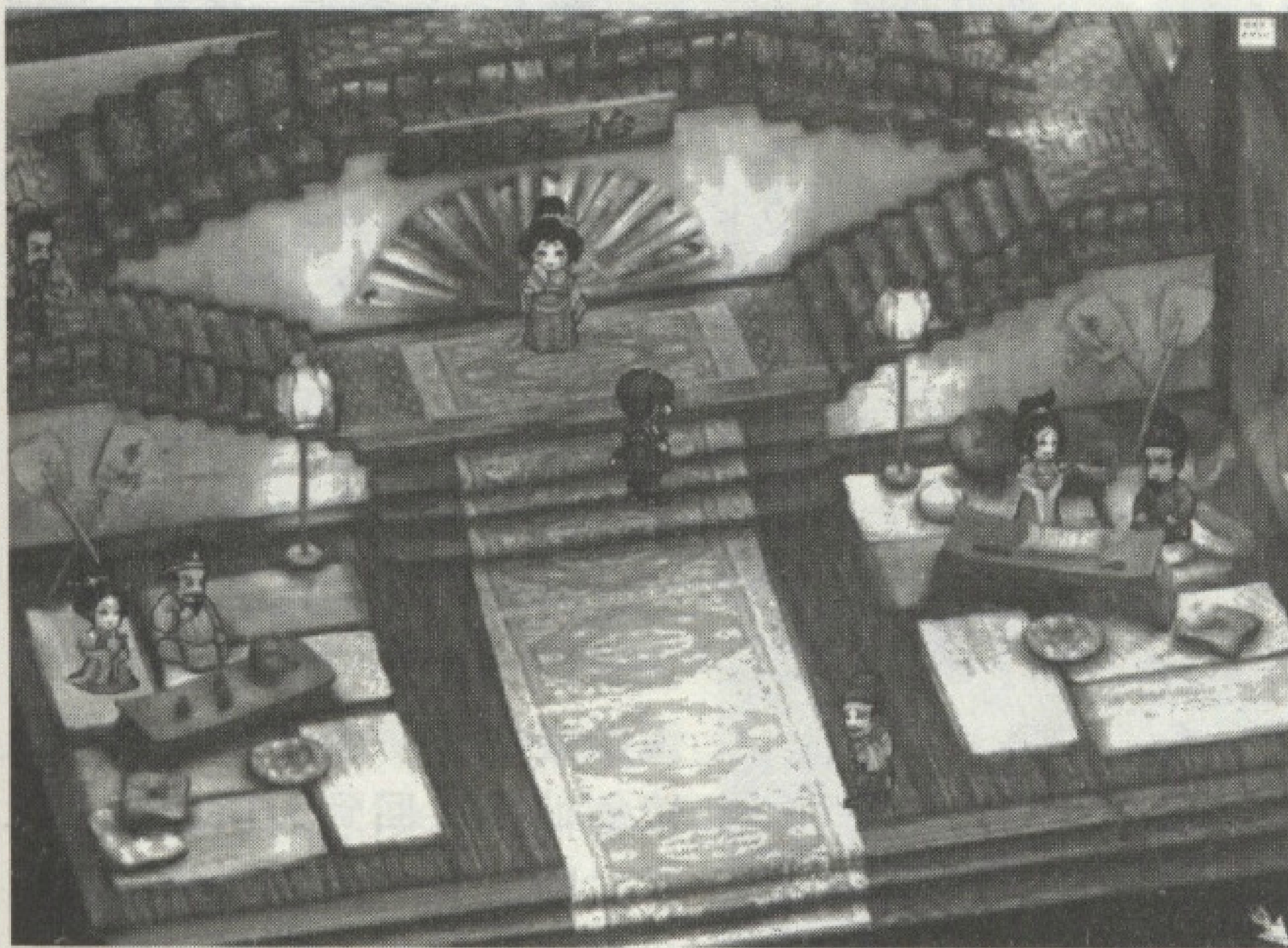
阿拉伯政变结束后，小肯迪将慧彦大师接到家里，我们一起向大师学习东方知识。时光如流水，一转眼，我离开法兰克已经整整一年了。通过大师的言传身教，我终于认识到大师所说的“王道精神”可能才是我要追寻的东西，所以决定跟随慧彦大师前往大唐。自然，薇达十分不舍，她希望我能永远留下来，甚至不惜向我挑战比武，但这些都阻止不了我东去的决心和行动。我和慧彦大师向东穿越沙漠，沿着古老的丝绸之路，慢慢前进。这一日，抵达了巴格达。

那个时候，巴格达还仅仅是两河流域贸易繁荣的城镇，不过不知为什么，四处支满了兵营帐篷。在一间帐篷里，士兵艾格利发现他保管的武器中少了把弯刀，所以给了我200银币请我帮忙赶紧买一把，并在事成之后又酬谢了100银币，出手大方。而在街上，我又遇见了那个阿拉伯商人安萨里拉齐，这回他出3000银币买回大唐剑（鱼肠剑可是名剑哦，不过钱多



的话还可以买到更好的），而在那里的杂货店里还有一种叫坦普拉琴的东西在贩卖，虽然不知道有什么用处，出于好奇我还是买了一把。

在巴格达的旅店里，慧彦大师遇到了师弟慧荣的侄孙女陈瑞莲，闲聊中，得知最近石国王子正在广招贤才。来到石国主军帐前询问，我们才知道原来是唐朝率军前往石国，并趁其举国热情招待之际突然发难将其全部剿灭，只有石国王子侥幸逃脱。现他正在巴格达招兵买马，准备一雪国耻。此时王子正在军帐内招待贵客，想见者均需等候（5分钟）。不过据老板娘所述，只要能够从巴格达东北方的山洞里拿来暗黑修罗帖，就可以直接见到石国王子了，这对于我们来说自然是小事一桩。



在等候王子接见之际，我突然想到，此次唐朝的偷袭，不费一兵一卒即攻城掠地，那莫非这大唐的兵法才是自己所要追寻的战争不败之法？就此我向慧彦大师提出了心中的疑问。慧彦大师捻须答道：“真正伟大的战争不败之法，是一开始就防止战争发生，这才是你更应追求的王道精神。兵法是在追求如何杀死更多人，而王道是在追求如何让更多人幸福……”字字珠玑，让我久久回味其中含义……

这时，石国王子从帐中快步走出，见我二人其貌不扬，于是先用了4个卫兵试探我们实力。在见识到了我们的强大的力量后，王子赶忙将我二人让进帐篷，并诉说了当时石国被屠城的惨况。虽然血债血偿是人之常理，但为了天下百姓的安居，慧彦大师还是竭力劝阻石国王子发兵，并自愿前往大唐军营劝阻己方军官。可是在一旁替石国王子出谋划策的麦尔斯不这么想，他三言两语就坚定了石国王子出征的决心，还挑拨其抓捕我们。在战斗中，麦尔斯用撒旦系的邪恶魔法打伤了我，一时间我再次天晕地转……

当我悠悠醒转，发现自己已在绿洲，原来是慧彦大师救了我，还顺手抓了石国王子作人质。正说话间，忽然几个商人惊慌失措地逃了过来，说是绿洲东面的沙漠中又冒出了一个石国。难不成……是沙漠中的海市蜃楼？

为了一探究竟，我们来到虚幻石国，碰到了同样是丈二和尚摸不着头脑的唐军将领段秀实。而石国王子却因为看见了凶神恶煞般的唐军的影子，吓得又躲到了地下水路中不知去向。为了找回王子，我们结伴下到井底，发现这里竟然是一座迷宫（地下河飘浮的宝箱中有魔晶矿C，另外还有妖精麦粉、神秘果）。在迷宫最深处，我们找到了石国王子和这片虚幻的创造者——蜃楼王。击败蜃楼王后一切又重新归于虚无，世间如梦，但幻象却永远是幻象，不可能是真实……

为了说服已经步步逼进的唐军主帅安西节度使高仙芝退兵，在段秀实的带领下，我们穿过沙漠向大唐西域前进。此时此刻，阿拔斯王朝也决定出兵与大唐对抗，而全然不知的我们还在行进着……

中亚 公元751年（唐玄宗天宝十年），阿拉伯帝国与大唐帝国大战于中亚的恒罗斯，大唐帝国惨败，几乎全军覆灭。经此一战，大唐西域霸权重挫，再无力进出中亚。阿拉伯帝国国势如日中天，并由大唐战俘手中习得造纸术，文化飞速跃进，渐渐超越大唐而成为当时最先进的国家。



在恒罗斯峡谷，我们遭遇了正在指挥布阵的唐军先锋队首领黄雷，和已经觉醒为撒旦的麦尔斯及手下康那里士——邪恶已经苏醒了……

邀功心切的黄雷不听慧彦大师的劝告，再次驱动机关兽攻击众人。在战胜机关兽后，行军飞速的阿拉伯部队突然出现在唐军面前，两军发生了激烈的遭遇

战。为了避开无谓的伤害，我带着石国王子退到了山上（山上有香柏叶、玉山佛甲草）。阿拉伯士兵相信若能为安拉战死，灵魂可以直接进天堂，因此个个视死如归。相比之下，唐军就贪生怕死得多了，战势向一边倾倒。在这关键的时刻，唐军将领高仙芝见大势已去，立刻转身逃跑，丝毫不顾自己的部下，更是让唐军军心动摇，节节退败，阿拉伯士兵颇有一鼓作气杀入大唐长安的架势。若阿拉伯军队真地攻入大唐，必然两国战祸连年，百姓民不聊生。慧彦大师思前想后，决定30余年首开杀戒，以一己生命，让阿拉伯人误认为大唐高手辈出，从而退兵以避免未来更大的杀戮。慧彦大师用自己的生命，亲身为我们揭示了王道精神的真谛……

阿拉伯部队很快控制了战场，也未再继续向大唐推进。出于稳妥，我答应薇达暂时作为阿拉伯的俘虏以免不必要的冲突。谁知道薇达为了爱情出尔反尔，竟然要带我回阿拉伯，永远不离开她。在争执间，我突然头痛昏倒在地……

这一日，我午睡醒来发现阿拉伯帝国已经迁都巴格达，而且已是公元751年，自己还成了阿拉伯帝国真正最高实权拥有者，薇达则成了自己的妻子。正在莫名其妙间，手下莫雷来报，法兰克皇帝和大唐使节都在大厅等候，薇达也前来催促我这个夫君快出去好实现五年前的梦想。在墙角的柜子里我找到当日自己的服装，随薇达去大厅一看究竟。

来到大厅，我愕然发现麦尔斯已经成为法兰克的国王，自己在半梦半醒间还曾和麦尔斯联手处死了最尊敬的首相大人。而我们二人五年前的“共同”梦想竟是——征服大唐统治全世界！世界怎么会变成这样？在麦尔斯的催促下，我最终还是下达了向大唐进攻的命令。

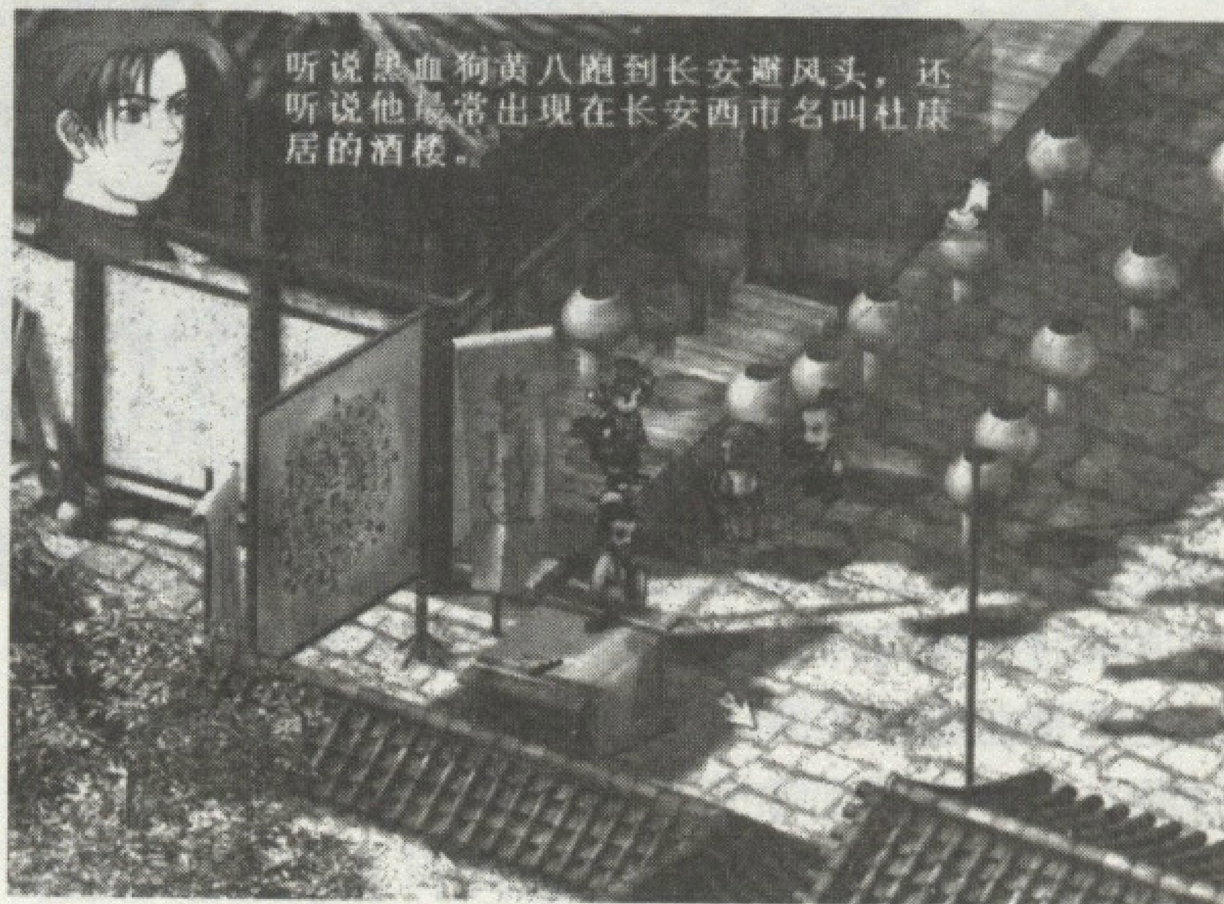
我率领的阿拉伯部队很快就到达了恒罗斯峡谷，正在我哀悼自己不仅食言没有完成慧彦大师的遗愿，还变得如此与本性不同之际，慧彦大师的魂魄突然显现在大家面前。在大师的一番教诲下，我扪心自问，对于自己来说，平安和友谊才是无价的财富，才不稀罕什么荣华富贵！于是我断然决定放弃一切继续前往大唐寻找“王道精神”。

根据慧彦大师的指引，我决定先前往天山去见一位仙人（天山石门上有太皇刀蓝牙）。虽然一路上经历艰难险阻（途中山洞里的迷宫可找到仑凰剑、轮回盘、魔晶矿D、机关设计图1），还有黄雷、康那里士、妮可和薇达纷纷出来阻止我，但心意已决的我还是坚持着自己的决定。在天山山顶上，我终于见到了慧彦大师所说的仙人——轩辕剑仙，而此时麦尔斯也追了上来想要阻止我。在打败了麦尔斯后，他再一次使用强大的邪恶魔法摆脱了困境。之后，轩辕剑仙施法术把一干众人带回了5年前的沙漠……

原来，这5年来的一切都是蜃楼王幻化出来的，众人都被幻境蒙蔽了。正如慧彦大师所述，幻影有时候比真实还更真实，要拥有冷静的智慧，才能让自己不受感官的迷惑……用炼妖壶收了蜃楼王，我跟随轩辕剑仙再次回到天山，并和慧彦大师的灵魂倾谈。为了帮助我和我的国家，慧彦大师决定以他前世的样子——昔日的大唐开国功臣李靖的身份继续跟随我冒险（据史书记载，李靖乃唐初名将，姿貌丰伟，有文武才略，通书史，终年80岁）。

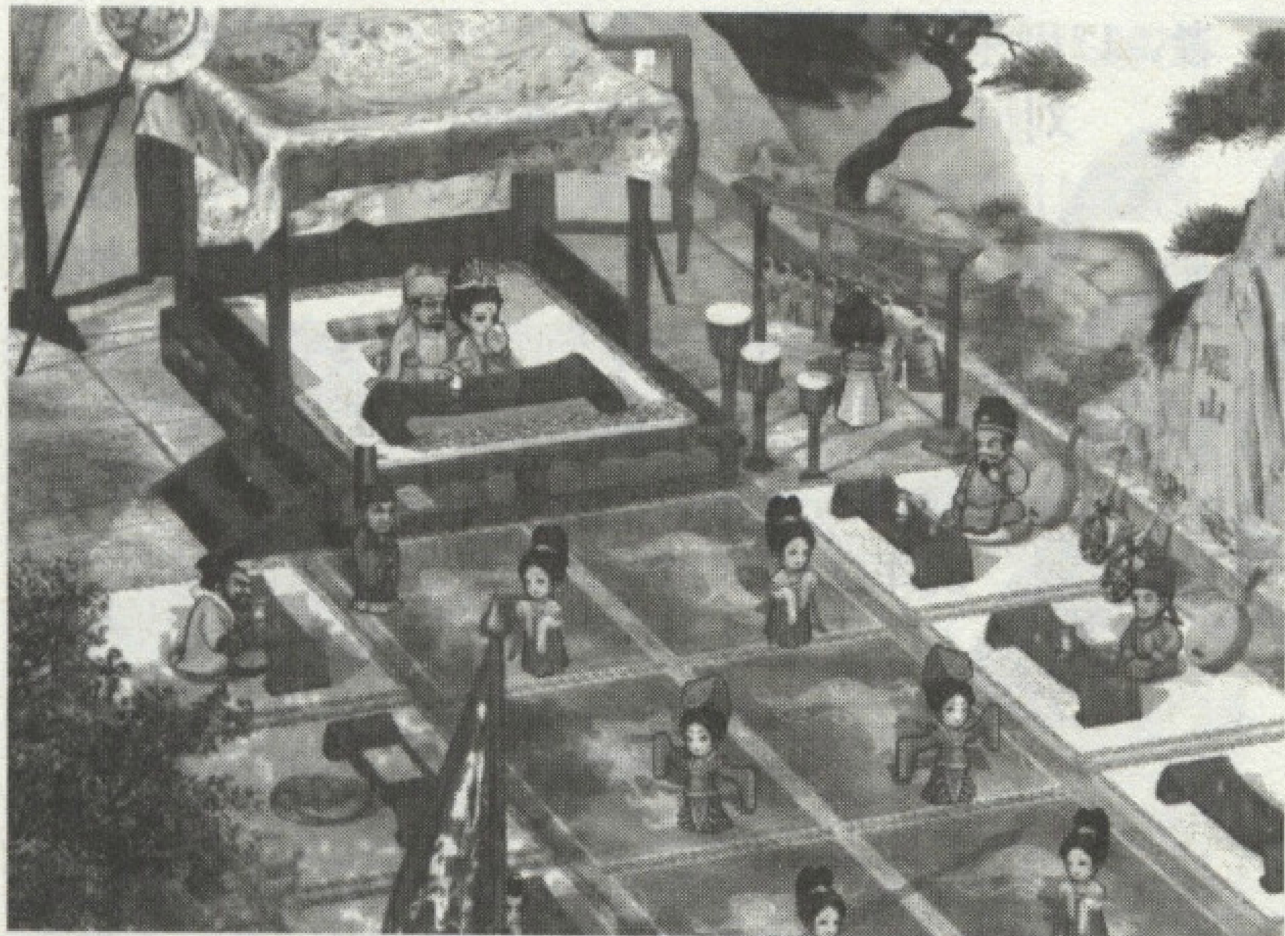
在天山上，我与薇达依依惜别，共同回忆两人幸福的往昔。那时，在巴格达宅第屋顶，我躺在薇达的膝上，薇达的歌声与银色的月光交织在一起，美得让人心醉。我们约定，从大唐回来后，两人定会相守一起，永不分开……

大唐 公元775年的安史之乱是唐朝由盛而衰的转折点。



在长安西市，武器贩帮我把中国剑开光成了鱼肠剑，而我原先收集的4块魔晶矿也在长安的兰律阁

（内有机关设计图2）用来换取了名剑莫邪（若在洛阳的松韵居可用来换取防具）。西市的南方是慧彦大师生前好友当朝大学士白连仪的府邸，由于当时大唐正处盛世，国泰民安，甚至可以夜不闭户，所以白老



虽是当朝官员，家中居然也可以让客人自由出入。得知老友去世，白老伤心一番，但仍提供一切条件让我在此研究大唐文化。

一日，我忽然想起还没有帮慧彦大师了却生前的心愿——把他的舍利子送去少林寺，于是暂时辞别了白老。少林寺在嵩山，洛阳城的东南方，乃大唐天下第一寺。但寺中却只见悟缘一人，究其原因，原来其他武僧都下山追查邪教去了。我向悟缘道明原委，然后按照悟缘所说的经由木人巷前往内院。顺利闯过木人巷（内有轮回盘、机关设计图4）后，我将舍利子交悟缘安放好，便与悟缘一起去洛阳铲除邪教，继承慧彦大师的遗愿。

来到洛阳，悟缘告诉我他正在追踪一个叫黑血狗黄八的邪教教徒。据说黄八经常出没于洛阳怡春院，而出家人是不能进入青楼的，也就是说，得拜托我了（哼，他早设计好的）。没办法，进入怡春院向人打听黄八的消息，打杂的和妈妈桑告诉我说那个无赖好像是跑去长安西市了。我们二人急忙赶往长安西市，可惜还是迟了一步，黄八已经在杜康居外杀了人并逃往长安外西南方的旧长安废墟。那里是汉代的长安城遗址，曾被黄河淹没，后又被挖掘了出来，其人口就像一个隐秘的山洞。我和悟缘刚要深入遗址，忽见一个美女匆匆走了进去，真是出人意料。我们自然赶忙跟进。在一处废墟遇见了那名女子，还有两个正打算调戏美女的道士。这回义不容辞更要出手相救啦。宰了黄八，可那女子也不见了。长安废墟内有很多旧屋，我们一间间地搜索（内有机关设计图3、6，香柏叶、丰饶之角、帝浪奇甲、姜公胆、名歌星CD）。在一堵古怪的土墙前，又看见了那名女子。交谈后才得知原来她是王大善人的女儿王思月，跟踪一个以建教堂为名骗了她父亲钱的可疑传教士来到这里的。悟缘说，西市长安杂货铺的老古曾说，用硝石、硫磺、炭粉、竹筒（在长安废墟可以找到）能制成炸药（需要等待3分钟），应该可以炸开那堵古怪的墙壁。于是依言行之，果然成功。而里面竟然是座人骨佛堂，制作者又是康那里士！悟缘由于受刺激太大被康那里士操控，转身对我发动攻击，康那里士则趁机阴笑着溜之大吉。等悟缘恢复本性后，我们一起前往王大善人家。在那里，我见到了慧彦大师的师弟慧荣大师，并将一切都告诉了他。

是夜，我随王思月来到院中，听她低声吟唱着《诗经》中的诗句，表达希望相好的少女情怀。羞红的面颊，婉转的歌声固然让人心动，不过我并不想再招惹红尘恩怨，故虽懂却装不懂，不露声色地拒绝姑娘的情意。正在说话间，黄雷突然带着机关兽闯了进来（击败机关兽得到机关设计图5），还一不做二不休用炸药将王大善人家给炸了。思月的家人均葬身火海，只有思月侥幸逃脱。没办法，我只好带着王思月一起去白老家借住。听闻此事，白老义愤填膺，决定明天到宫中上奏当今圣上。

第二天，白老带着我前往朱鹊门，却听说皇帝今日在骊山为安禄山开欢送会。在骊山，等白老进去以后，我从左边的小路也走进了后山（藏有钩镰枪、人像画册），并遇见了正在作法的黑坛教教主两丹子。



打败两丹子后，走上方的小路来到皇帝的酒会现场。唐玄皇对聪明好学、谦恭有礼的我表现得十分欢喜，热情地把来自倭国的学者林明介绍给我，从林明口中我得知黄雷就藏在安禄山家中。酒会散后，我二人结伴前往安禄山的东平郡王府，但无果，遂约好再次夜探安府。

回到白老家，没想到两丹子竟派人抓走了王思

月，还撂下狠话叫我用炼妖壶来换，于是我赶忙出发前往洛阳黑坛教总坛。在黑坛教门口遇见了张客结伴同行，在一楼寻得圆珠，在二楼（有Domo游戏软件、天扇，如果事先购买了“破元仙露”还可救出嫦娥）寻得天扇、太极图（梯子后面），而后我打开了通往三楼的通道。在三楼（有夜叉肩带、青电臂）的签筒内，我抽取纸签，然后到上方的解签架上解签，几次之后，终于得到两张控尸符，控制人偶走上机关，开启了通往四楼的道路。正在四楼等候的两丹子一见我们，就施邪法控制王思月，坚持了几个回合后，张客破掉了邪法，我们也一举击败两丹子并将其收入炼妖壶。



回到长安，入夜时分，我和林明潜入东平郡王府（房中画和铠甲均为传送点），在3楼救下变成了石像的慧荣和张客，击败了康那里士。根据慧荣提供的线索，我们找到了军令书和起兵计划书（在东厢房和慧荣被困的房间），并从黄雷书房柜子前的秘道到达了皇宫。

虽然我们手中安禄山造反的证据确凿，无奈唐玄宗昏庸无道，慧荣大师最终以死谏国，而化身为撒旦的麦尔斯这时也出现了。虽然战斗中我毁了撒旦的肉身，可是自己也伤重身亡。

时光飞逝，转眼又是5年。在偶遇李白并得赠轩辕剑后，轩辕剑仙助我找回了前世的记忆并重塑肉身化名刘恒。此时正值安史之乱，康那里士又趁机制造反曼陀罗阵，如果不能及时阻止他们，必然会使天下



苍桑均受其苦。通过天山传送点，我重回白老家中，进入旧长安废墟，我一再摧毁康那里士、撒旦，并在人古佛堂与撒旦展开了最后一战！

后记 随君千里终需一别，别离后众人的生活又如何呢？

石国远恩王子回去重建家园，看到大唐的灾难，也平息了他心中的仇恨。之后，他创造了许多动人的音乐流传在西域；肯迪的子孙成为伊斯兰地区的大学者，以因果定律的学说著名于世；卡玛守护薇达，与刘恒度过十年后逝世；段秀实以正直闻世，十多年后，接任节度使，却在一次平乱过程中，被叛乱的手下杀死；悟缘发扬少林武学，协助禁卫军平乱，但达摩的佛学却在慧荣逝世后渐渐失传；王思月与大侠张客成亲之后，他们组成义勇军四处打击安禄山的军队；刘恒回到欧洲，运用他的智慧知识，协助查理曼大帝建立新的王朝，但之后的欧洲黑暗时代，把这些历史埋没起来；妮可在欧洲转世出生后，有了一个新的名字；薇达死后多年，刘恒找到转世长大后的妮可，两人一起度过后半生；而轩辕剑在刘恒度过他的一生后，没有人知道其下落。

附：相关资料

一、轩辕天书

DOMO工作室：在王大善人家被炸毁后的凉亭内出现工作室入口，不要客气，四处扫荡可以找到歌神之靴（哪个人五音不全？）、毛兽大衣（不爱护动物！）、地痞手套（果然不出所料……）、飞翔魔油（不会是谁的油泥吧？），满足工作室人员的心愿后可以得到签名板，齐全后可以向郭炳宏索要阿猫阿狗娃娃。

蔡明宏：因为失眠需要“山蛇莓”充当安眠药（路上拾取，例如威尼斯旅馆附近就可拔到。啊？你都卖了？……）。

杨进财：因为酷爱运动所以希望拥有运动俱乐部会卡（旧长安废墟）。

杨渊生：因为太瘦做梦都想有增肥剂吃（长安西市悦来客栈一楼）。

吴欣睿：喜欢研究乐器，所以要鲁特琴、坦普拉琴、琵琶（于威尼斯在采珠人派恩家左边房子的壁画附近找到鲁特琴，在巴格达的杂货店购买坦普拉琴，琵琶在赛特化身刘恒后的旧长安废墟中找到）。

林克敏：喜欢飚车，所以要改装车（赛特化身刘恒后的旧长安废墟）。

刘馨韩：因为贪吃所以要水果和味仙认可证（长安西市悦来客栈二楼拿到水果，用五本神津珍谱在洛阳城和潘老板换取味仙认可证。神津珍谱分别在洛阳客栈门口乞丐旁边的大水缸里、洛阳客栈2楼上卿客

栈的招牌后、洛阳面摊那儿、洛阳黑坛教总坛内、旧长安废墟内可以找到；必须在击败两丹子送王思月回白府前换取味仙认可证才行）。

高玉敏：喜欢喝茶所以要茉莉花、熏衣草泡香片（茉莉花在西安皇宫朱鹊门右边，熏衣草是公平解决大马士革珠宝商一家分配珍珠问题的奖赏）。

王福生：追星一族，所以要名歌星CD（旧长安废墟的宝箱里）。



鲍弘修：大好人一个，什么都不要，就是别把游戏改得太面目全非。

小猫：连懒猫都有要求和签名！它要鱼酥（长安西市悦来客栈掌柜的后面的柜子那儿）。

朱荣敏：长着翅膀的小猪还是脱不了凡俗，要人像画册，还看得津津有味（骊山宝箱里）。

吴东兴：一定要集全DOMO小组的游戏，所以要DOMO游戏软件（洛阳黑坛教总坛2楼宝箱里）。

张孝全：一切向钱看，只要9000元。

黄志荣：这个人就怕烦，不停的烦他就是了。

罗国成：因为做游戏生活不规律，老是觉得肚子空空如也，要吃了不会饿的神秘果（长安西市悦来客栈1楼）……

郭炳宏：喜欢收集美女，要水仙、七仙女、九天玄女、嫦娥、琼霜、上元夫人、蚕女（在战斗中收集或炼妖获得，嫦娥可以用破元仙露从洛阳黑坛教总坛2楼宝箱解救出来）

集齐16块签名板后，就可以向郭炳宏索要娃娃。郭炳宏一共有5种娃娃，分别是乐乐娃娃（攻击5000，消耗体力200）、真梦娃娃（全体恢复生命4000，增加30%防御，消耗体力300）、猫王娃娃（攻击4000，消耗体力150）、大米娃娃（单人毒系伤害4000，消耗体力150）、红珊瑚娃娃（全体风系伤害2000，消耗体力150）。自然是乐乐娃娃和真梦娃娃比较实用啦，多用几次S/L大法定能拿到。

二、四块魔晶矿

魔晶矿A在叙利亚森林，魔晶矿B在大马士革王宫迷宫，魔晶矿C在石国水井地下河中飘浮的宝箱中，魔晶矿D在前往天山途中的山洞迷宫。

三、六张机关设计图

机关设计图1在前往天山的山洞中的宝箱里，机关设计图2在长安西市兰律阁，机关设计图3、6在旧长安废墟，机关设计图4在少林寺木人巷的宝箱里，机关设计图5在王大善人家击败机关兽得到。

四、四极黄霸刀

集齐四把太皇刀，找洛阳武器贩子王老五打造。蓝牙在天山石门上，阎天在洛阳黑坛教总坛，绿痕在东平郡王府，红叶在赛特化身刘恒后的旧长安废墟。

五、17把封印之剑

将17把封印之剑交给天山轩辕剑童，可以和比撒旦更厉害的蚩尤战斗，战胜后就可以在战斗中使用轩辕剑童（在白老家对着壁画使用“天山通行符”可快速前往天山）

六、最强攻击

赛特：轩辕剑

妮可：万军神弩（洛阳武器贩子王老五处购买）

卡玛：四极皇霸刀、风伯风日（在东平郡王府秘道内获得“雷公槌”，交给东平郡王府内的风神）

李靖：憾天神枪（赛特化身刘恒后进入长安后获得）、雨师兴浪（在长安买到乾坤袋，交给东平郡王府内的雨神）

七、好东西

洛阳客栈门口的乞丐还是给他600元好了，有好东西哦！

总评 92

制作	大宇	类型	角色扮演
发行	晶合顺达	语言	中文
载体	CD×4	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



法老王（上）

北京 枫茗轩工作室
古惑狼

PHARAOH

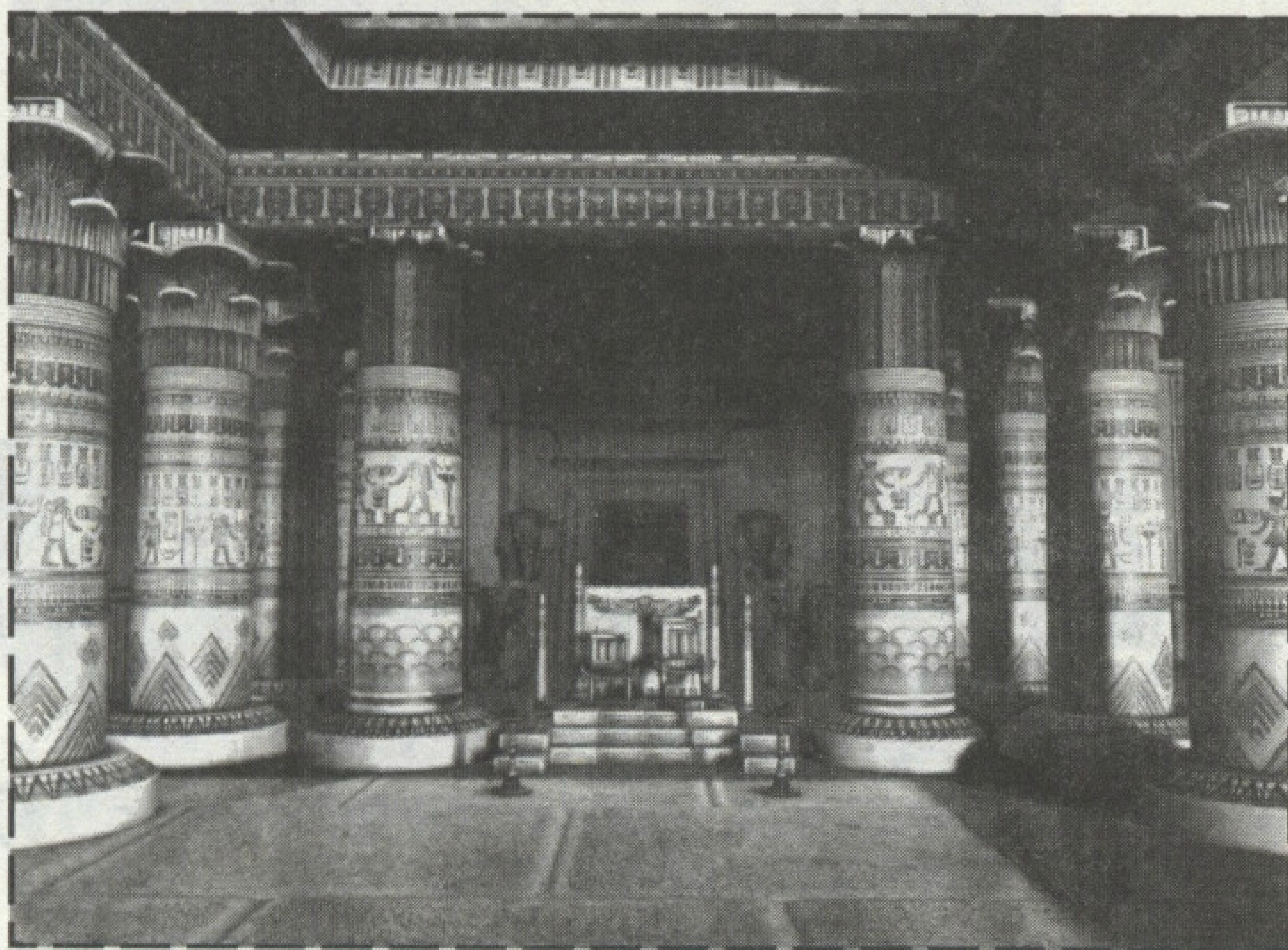
在推出《法老王》之前，雪乐山（Sierra）出品的《凯撒》系列游戏曾使国内很多玩家痴迷，而“罗马不是一天建成”的这句古代名言更是深深地铭刻在每一个经营策略类游戏迷的心中。现在，《法老王》更是要将经营策略游戏推向一个极至：在游戏中，你要经历王国建设的漫长岁月——雄伟宏大的古埃及金子塔、充满神秘气息的狮身人面像、如利剑般直刺蓝天的方尖塔、诵音缭绕的太阳神庙都将出自你的手中；率领数以万计的战车骑兵、战车弓兵和军团战士在马蹄扬起的黄土烟尘簇拥下，锐不可当、势如破竹地踏平四周的强敌，不断拓展王国的疆域，建立起一个规模空前庞大的王国，完成老国王的临终嘱托；尼罗河——这条埃及人民的母亲河，将亲眼见证在埃及守护神的庇护，以及你的英明治理下，王国繁荣昌盛、人民丰衣足食。当你完成了所有的游戏历程，我猜想你一定会说：“埃及不是一天建成的！”

史前时代

任务场景一：Nubt\Naqada

场景目标：出现6座简陋的小木屋（6 Meager Shanties）。

任务提示：如同游戏《凯撒Ⅲ》一样，游戏开头的第一个任务都非常简单，其目的在于使玩家有一个熟悉游戏的过程。在道路的拐角处放置一些房子，并在房子附近安排好水井。再耐心地等到居民人口达到150。随后在居民区旁建造一个集市（bazaar）、一个谷仓（granary）和一个猎人小屋（hunting lodge），之后那些猎人们会猎杀那些在水边或平原上四处觅食的驼鸟。那些驼鸟将被猎人加工成食物放入谷仓，并通过集市向你的居民们分发食物，过了一小会儿，居民的房子就会升级到小木屋了。



任务场景二：Thinis

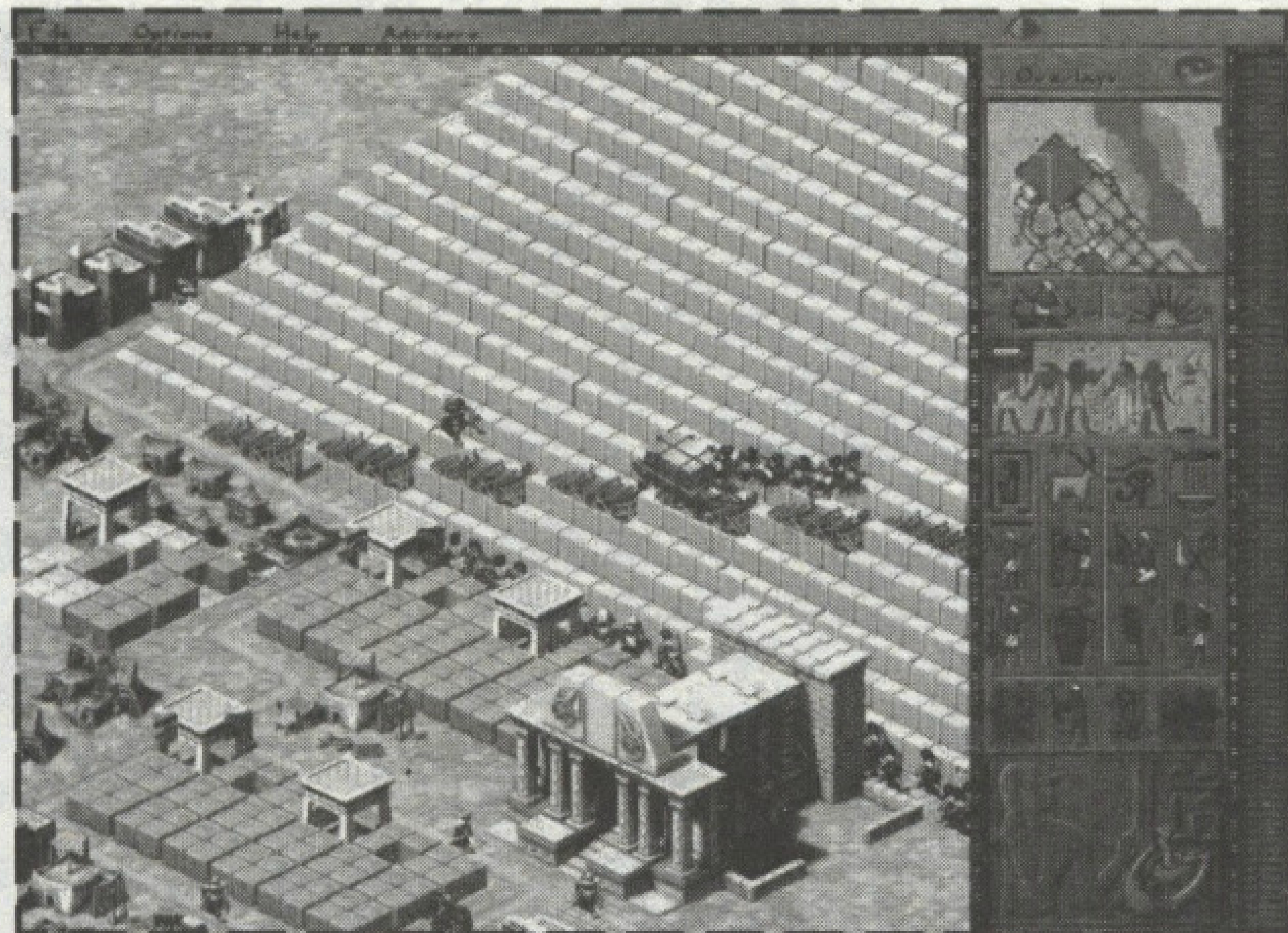
场景目标：居民区中出现10座普通的小屋木（10 Ordinary Cottages）。

任务提示：与上一个任务相比，本任务稍有些难度。先规划好你的居民区，注意提供便利的饮水源。当有了足够多的食物后，你会发现房子并不会马上升级——先别着急，盖一座市政厅（village palace）和Bast神庙，市政厅除了能够储藏你开采出来的黄金外，还是一个你治理王国的“晴雨表”——只要将鼠标指针放在市政厅上，你就能清楚地看到你所治理王国的失业率、文化程度、财富程度、税率等各项指标，而神庙能够满足居民们宗教信仰的需求。在居民区建造了神庙之后，居民的房子很快就能升级到普通小木屋了。

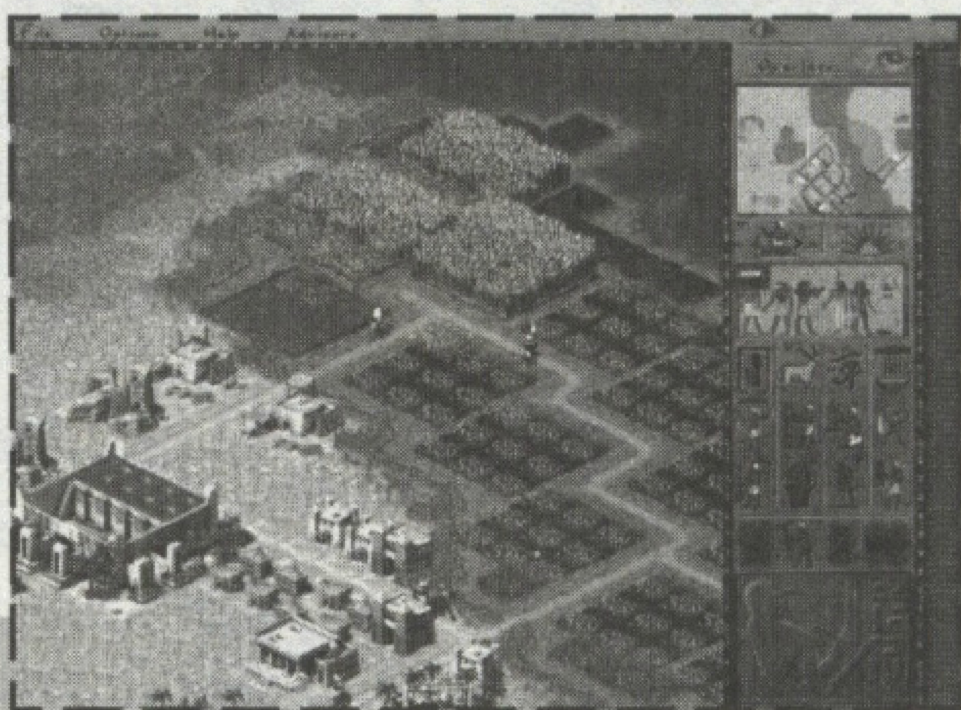
任务场景三：Perwadjyt\Buto

场景目标：居民人口数量达到600；出现10座高级木屋（10 Modest Homesteads）。

任务提示：由于你的居民人口数量必须达到600人，所以在开始游戏之前要好好规划一下居民区位置。等移民们陆续入住你的居民区后，立刻在靠近河岸的淤泥堆积带边上建立一至两个劳动营（work



camp），并在淤泥上种上四至五块稻田（fig farms）。当丰收来临之前，立刻在河岸旁建造一座谷仓来储藏粮食。现在你可以考虑开始你的工业设施了——建造两座粘土矿（clay pits）、三座窑厂（potter）和一个堆物场（storage yard），你就能向居民们供应陶器了。此时你的建筑菜单中的市政选项中应该出现了花园、雕像、广场之类美化环境的建筑，立刻在居民区附近多建一些类似的建筑，片刻之后，你就会有10座高级木屋。



中古时代

任务场景一：Nekhen/Hierkonpolis

场景目标：居民人口数量达到1000，出现10座高级寓所（Modest Aparement）。

任务提示：又是一个简单的任务。先在地图上规划出一片大规模的居民住宅区，随后为居民区配备上水源等各类基本生活设施。建议立刻建造3个劳工营（work camp）、4个谷物农场（grain farm）和2个大麦农场（2 barley）。谷物农场所生产的稻谷是居民们最基本的食物，而大麦农场所种出的大麦则是用来酿酒的。随后耐心地等待移民们的迁入，并建造一座谷仓（最多不要超过两个）来为丰收做准备。等居民们有了足够的粮食之后，在靠近尼罗河边上建造1座粘土矿和3个窑厂来烧制陶器——等居民们有了一些五颜六色的彩陶后，也就是一些他们的私人财产后，居民们就会自觉自愿地将居所升级到高级寓所了。

任务场景二：Men-Nefer \ Memphis

场景目标：居民人口数量达到1000；居民文化指数（Culture）达到15；财富指数（Prosperity）达到20；纪念碑指数（Monument）达到9（建造一座小型雕像Mastaba）；王国评级在40以上。

重要事件：开辟第一条贸易路线；生产大量的纸（papyrus）以供出口贸易的需要。

任务提示：生产大量的纸是赢得任务的关键——因为不仅法老王会要求你将一定数量的纸进贡给他，而且出口大量的纸能为你换回生产建设所必需的金钱。在任务中，你无需花费大量的金钱去进口建造Mastaba的砖块——因为你建起了码头，并通过水路向法老王不断输送纸后，法老王会赏赐给你足够多的砖块来建设一个Mastaba。由于本任务场景是一个虐疾多发地区，所以要在居民区中适当地建立一些药剂师房（apothecar）来消除疾病爆发的隐患。

任务场景三：Timna

场景目标：居民人口数量达到2000；生活指数达到15；王国评级在70以上。

任务提示：在本场景中，你要不断致力于开辟新的贸易路线，因为法老王很自然地会从你这里索取大量的货物贡品。而且在任务中，法老王的胃口似乎大了一些——他现在需要的是铜、珠宝、金钱和武器等一些高级货物，作为回报，你会得到由大蓬车队源源不断送来的粮食（chickpea），至少在游戏中你是不会为居民们的粮食而犯愁了。

游戏中，一些游牧部落似乎对你的王国并不友好，因为你在开拓王国的疆域时已经触及到其生活居住的核心部位了。他们会从东面（在岩石和沙丘附近）和东北面（东北角的矿石处）出现并向你发动攻击。但这些家伙并不难对付，你只要招募和训练一些步兵以及弓箭手就能打得他们夹着尾巴乱窜。

在本场景中，对于你而言，粮食生长并非你的首要任务，你得调动一切劳工去开采黄金。同时收集到足够多的铜和珠宝也是你的基本任务——只有这样，你才能满足法老王“贪得无厌”的要求。不过话又说回来，法老王拿了你进贡给他的很多好东西后，自然对你十分满意，很快，你的王国评级就能达到70了。

完成任务后，你可以选择进入游戏场景Behdet

（Apollinopolis）或另一个游戏场景Abedju（Abydos）。

任务场景四A：Behdet \ Apollinopolis

场景目标：居民人口数量达到2500；文化指数达到15；财富指数达到15；纪念碑指数达到11（建造一个中型的Mastaba）；王国评级达到45。

任务提示：最近一段时间以来，法老王对于油料和香料的需求达到了顶峰，因而他需要大量制作精美的陶器来储藏这些用黄金换来的珍贵物品。同时，法老王开始变得喜爱吃鱼了，所以你还要准备一些鲜鱼。对了，法老王的王子已经开始学习繁冗复杂的宫廷礼仪了，因此他需要大量的纸，请小心准备吧。对你而言，法老王可是掌握着你生杀大权的“神”。

在游戏中，会出现一些Nubian部落的人，他们常喜爱从南面的海面入侵你的王国，为此你要在南部海面安排3至4艘战舰（warship）守卫，这样你就能安心进行生产建设了。

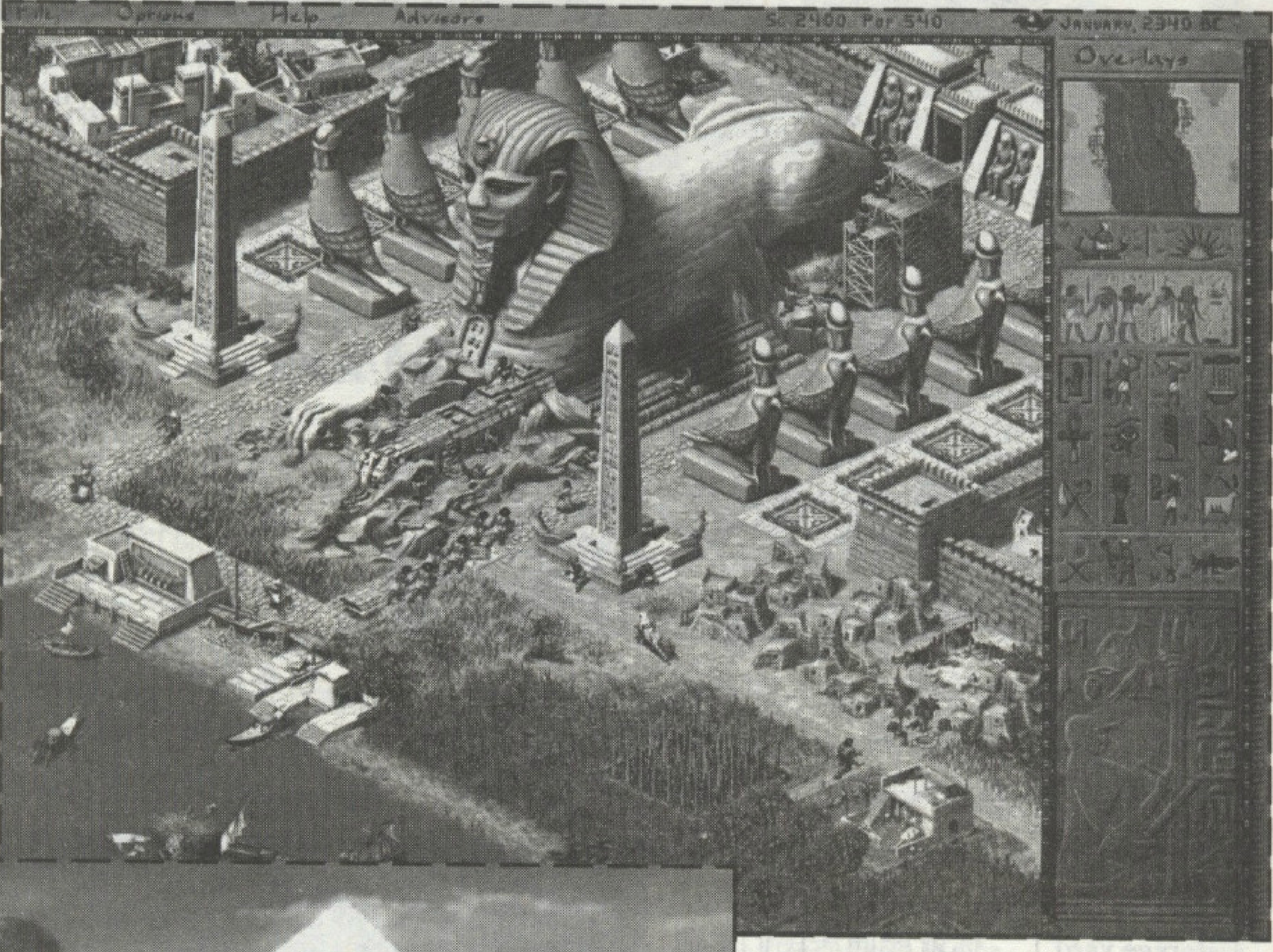
等你的各项指标都达到了任务要求后，你就可以进入旧王国时代，来建造宏伟壮观的金字塔了，你可以在游戏场景Selima Oasis或Abu（Elephantine）中任选一个。

任务场景四B：Abedju \ Abydos

场景目标：居民人口数量达到2500；文化指数达到25；财富指数达到25；纪念碑指数达到17（建造2个小型Mastaba和1个中型Mastaba）；王国评级达到50。

重要事件：工资提升；海面出现的风暴会暂时阻碍贸易的进行；你可以进行更多的啤酒贸易，但鱼类的贸易将减少。

任务提示：在游戏中，Osiris神的节日庆贺似乎是整个王国日常生活中必不可少的部分。只有在神的庇护下，人们才能过上平静的生活。同时，法老王会要求你向他进贡大量的啤酒，而且这个进贡要求在游戏



之初就会被提出，因而一开始就要建造大麦农场和酿酒厂。尽量使建筑物都靠近尼罗河的一侧，因为有时候运输用的二轮拖车在路过渡口时会莫名其妙地消失。

由于整个王国会发生饥荒现象，所以法老王会要求你进贡足够多的鲜鱼，但这个进贡要求是在游戏进行了一半之后才会被提出的。法老王在收到你的贡品后，会不断派出船队给你运来砖块，之后你就可以考虑建造纪念碑了。

那些令人讨厌的Nubian部落又来骚扰你了，他们会沿着尼罗河直接来到你的城市中。所以保持一支小型的海军舰队还是有必要的（2至3艘战舰就可以搞定这一切了）。在我治理王国的50年中，来自陆地上的威胁似乎没有，但建议你还是建造一些堡垒以防万一。

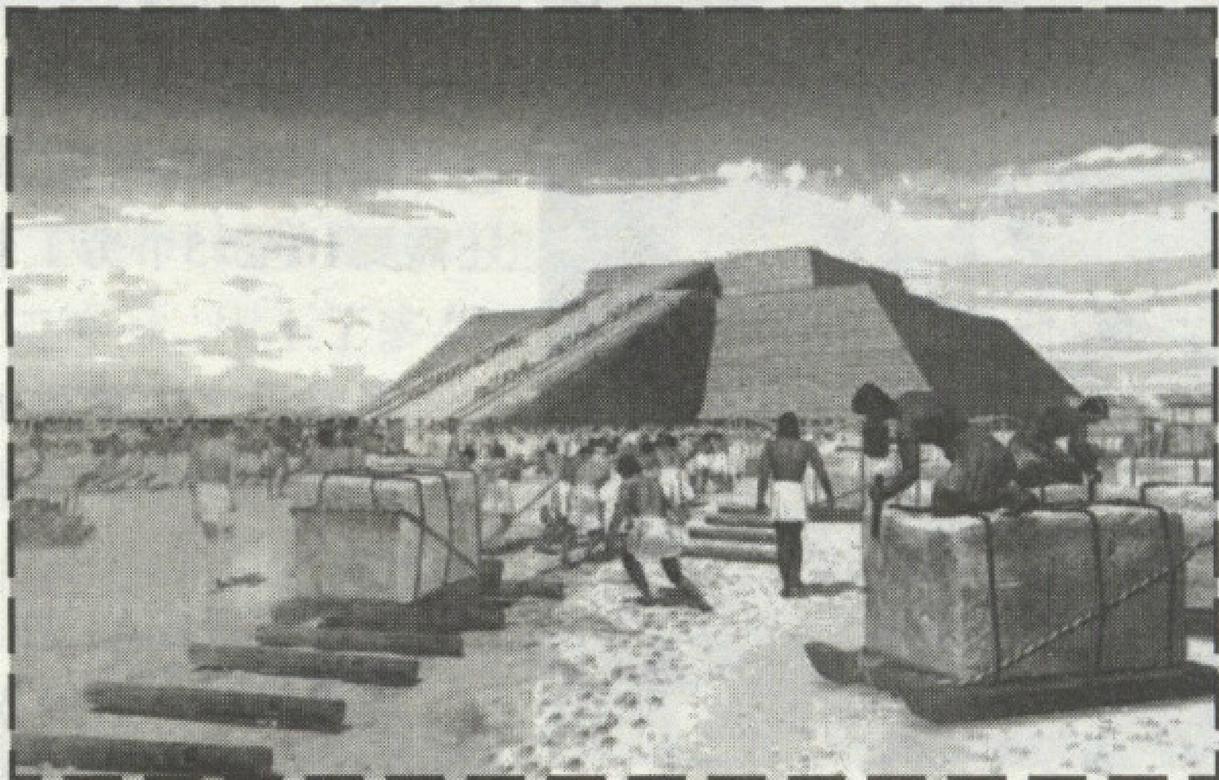
建议你在城市周围再建造两个居民点，一个可以建在地图北面，专门来生产粮食、啤酒、亚麻布等生活必需品；另一个可以考虑建在地图南面靠近小岛处，专门生产进贡物品和出口贸易品之一的纸张。当然了，出口亚麻布也能为你赚到不少钱。

旧王国时代

任务场景一A：Selima Oasis

场景目标：居民人口数量达到3000；文化指数达到15；财富指数达到20；王国评级达到55。

重要事件：通往Kerma的贸易路线被阻断了，立刻恢复这条贸易路线；芦苇草的价格上涨；Behdet会与你进行更多的木头交易；劳工的报酬上涨。



任务提示：现在，法老王需要更多的奢侈品和作战部队。当法老的军队与远方的Kerma、Behdet开战时，你的城市也会遭到来自Libyan的攻击。进入游戏后，立刻建立城市的防务和招募军队前往国外作战。

Libyan的攻击主要来自地图的西北方，可以考虑在那里布置一些步兵和弓箭手。记住Behdet是你木材最大的买主，你可以从他身上获得很多的金钱收入。如果你还需要更多的金钱，建议不停地出口陶器、啤酒和纸张。当招募了足够多的军队后，立刻扫清贸易路线上的敌对势力，你就可以进入了游戏中最难的一个任务Saqqara了。

任务场景一B：Abu\Elephantine

场景目标：居民人口数量达到4000；文化指数达到30；财富指数达到30；王国评级达到50。

重要事件：开辟一条新的通往Selima Oasis的贸易路线；亚麻布的贸易量增加；沙漠风暴中断陆上贸易的进行。

任务提示：整个地图上可见岩石矿，请努力开采吧，因为在这个游戏场景中，法老王最需要的贡品就是石料。开采这些花岗岩和砂岩除了满足法老王的需要外，还能大量出口以换回生产建设急需的金钱。

在游戏过程中，不要忽视军队的建设，因为法老王需要你的军队来保卫Abedju。我注意到这样一个现象：当我接受法老王的命令派出一支步兵和弓箭手后，他居然没有再问我要过一兵一卒。

除了石料外，你还可以考虑出口一些砖块、啤酒、珠宝等，只要你开辟适当的贸易路线，你完全可能赚到足够多的金钱。

任务场景二：Saqqara

场景目标：居民人口数量达到3500；财富指数达到15；纪念碑指数达到19（建造一座中型金字塔）；王国评级达到50。

重要事件：工资下降；沙漠风暴会间隔性地阻断陆上贸易路线；污染的饮用水源造成城市居民的健康状况恶化。

任务提示：本场景中，法老王会要求你进贡肉类食品、金钱和一些奢侈品。作为回报，他会不定期地派出一些运输船给你送来一些石榴。

进入游戏后，立刻进行金矿的开采和建造猎人小屋来捕杀猎物。由于通过开采金矿能够获得稳定的金钱收入，所以你无需进行过多的商品贸易，但我仍旧建议你出售一些过剩的陶器。

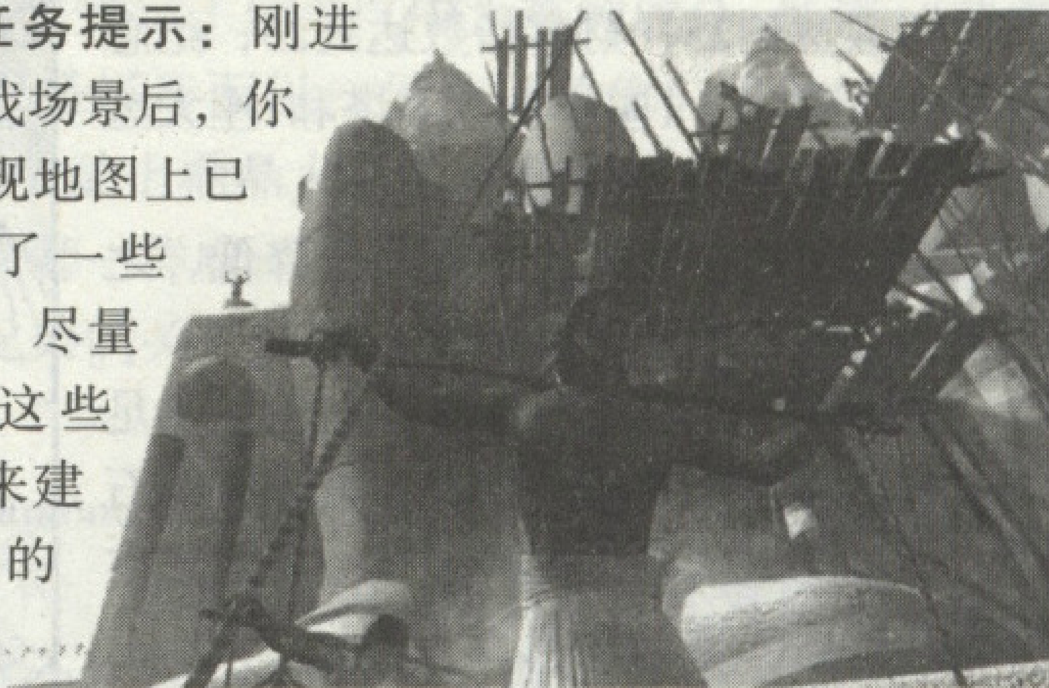
在建设城市的同时，可以开始进行金字塔的建设工程——整座金字塔需要672块大石砖，而且你还要抽出相当一部分劳工来拖运这些大石砖。当城市颇具规模时，整个建造金字塔的工程也应该差不多完成了。

当法老王注视着眼前宏伟壮观的金字塔时，一定会感到无比的荣耀——因为他和他的金字塔将永久载入史册。好了，你的接班人将开始游戏场景Serabit Khadim或Meidum中的任意一个了。

任务场景三A：Serabit Khadim

场景目标：居民人口数量达到2000；王国评级达到80。

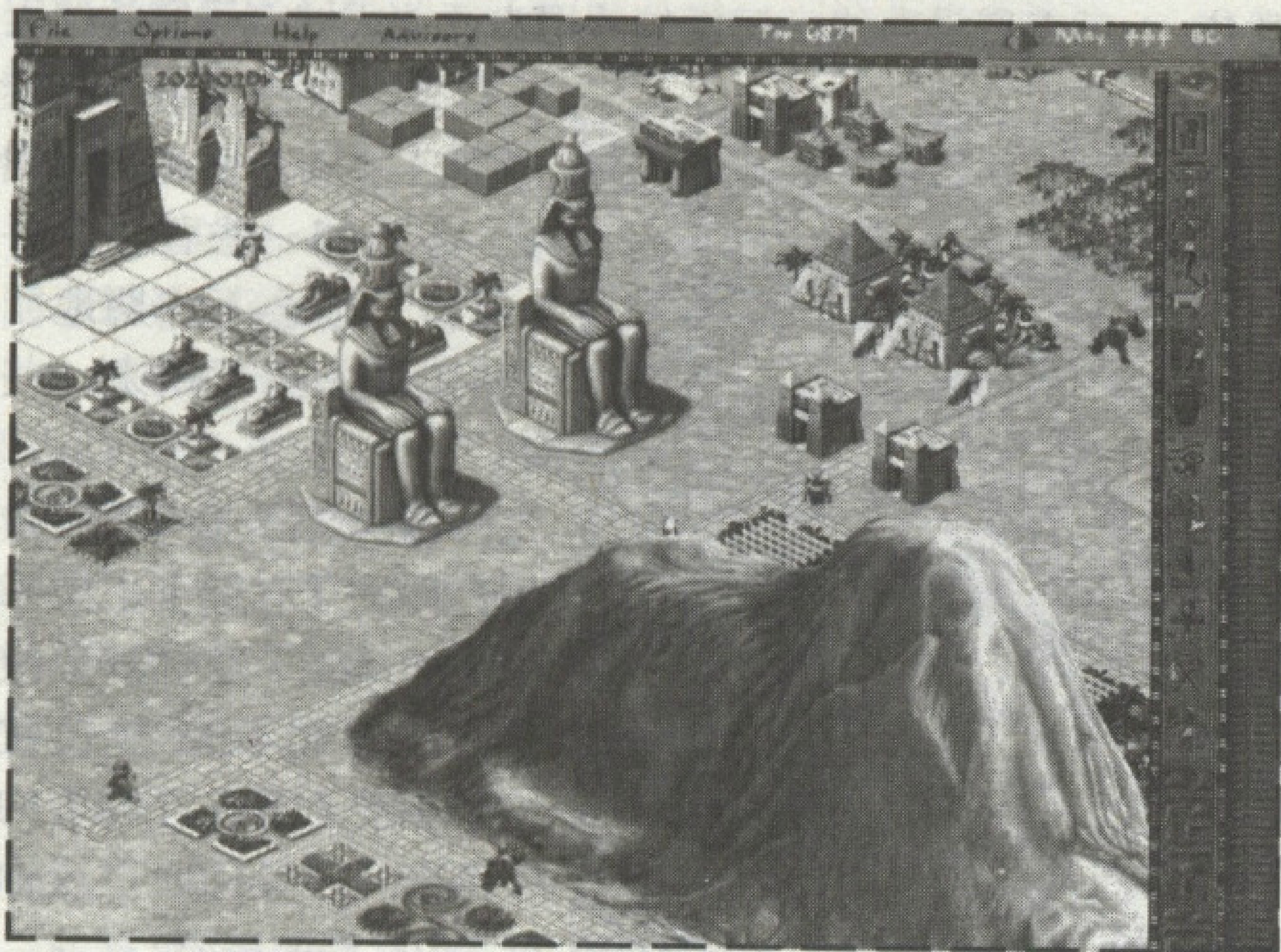
重要事件：沙漠风暴中断陆上贸易线路。



任务提示：刚进入游戏场景后，你会发现地图上已经有了一些城墙。尽量依托这些城墙来建设你的城市，……这样一来你的城市就能获得一些基本的保护。

在本任务中，敌人的攻击次数不仅频繁，而且速度也很快——Canaanite人主要从西南、北面（岩石背后）和东面三个方向攻击你的城市。第一次攻击发生在开始游戏的两年后，你至少要组织起一支步兵部队

和一支弓箭部队来防守；在游戏结束之前，建议你至少在三个敌人可能进攻的方向上都布置一支部队。为了组织起强大的军事力量，首要任务是开采足够多的黄金以支付招募费用，同时也不要疏忽对铜矿的开采，因为不仅你的兵器铺制造武器时需要，而且法老王的贡品清单上也清楚地列出了铜。由于游戏场景所要求的王国评级必须达到80以上，所以你对所有进贡的要求要尽快地给予满足。



对于地图西南角的石矿千万不要"眼馋"，那儿是Canaanite人活动最猖狂的地区，出现在那儿的建筑物很快就会被彻底摧毁。照我所说的，尽可能躲藏在高大厚实的城墙后进行经济建设才是最稳妥的。

完成了这个游戏场景后，将出现两个不同的游戏场景供你任选一个：Buhen和South Dashur。

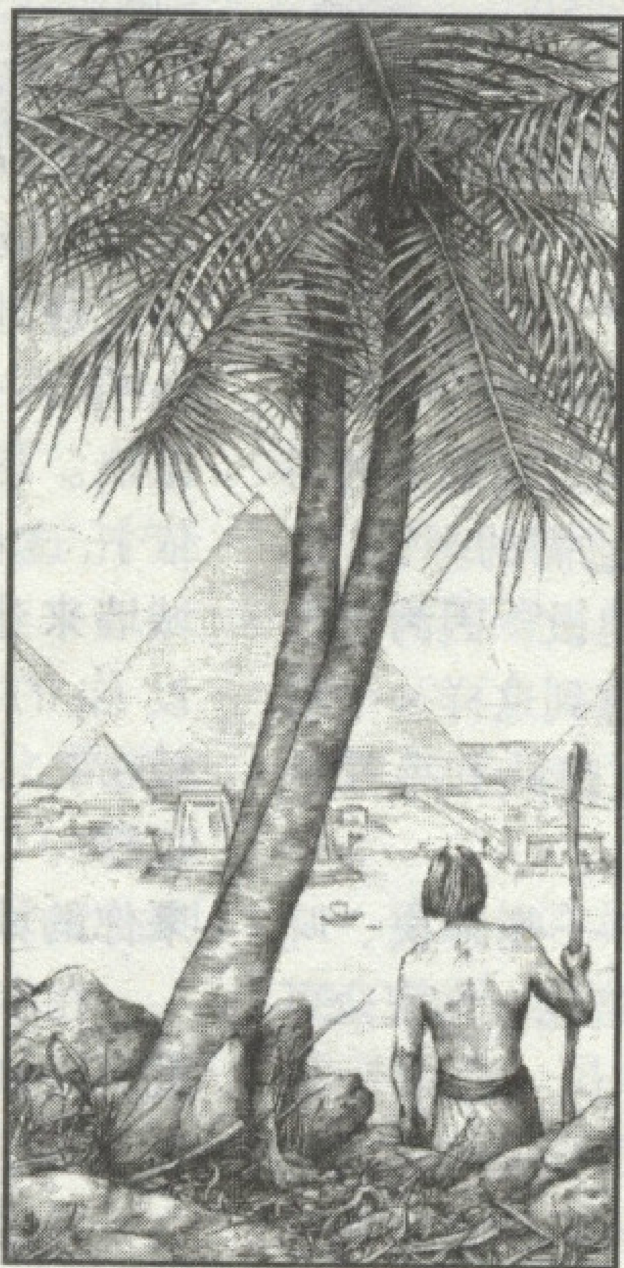
任务场景三B：Meidum

场景目标：居民人口数量达到3000；文化指数达到25；财富指数达到25；纪念碑指数达到39（1座小型金字塔和1座大型金字塔）；王国评级达到40以上。

重要事件：劳工的报酬先会降低，之后又会上升；大石砖的价格上涨。

任务提示：法老王要求你向他提供足够多的木材、芦苇草、陶器、纸张和大石砖。木材的进贡要求来得最早，将出现在游戏开始后的第三年中。

本场景中，你无法平静地进行生产建设——那些嫉妒埃及的Libyan人时刻打算破坏你建造大金字塔的计划，他们通常是从你东面的那个半岛处入侵你的城市。除了大陆上，你不能在其它地方建造堡垒，因而你必须建造一些运输船将军队运过尼罗河。一支由步兵和弓箭手组成的军队就足够对付那些Libyan人了，不过你要选择好登陆地点，否则的话，这些军队就会被尼罗河的洪水吞噬。



纸张的出口是你最主要的收入手段，所以要控制好半岛地区来收集造纸材料芦苇草。如果你不建造图书馆或学校的话，城市的财富指数是无法到达任务要求的。建造一座大型金字塔需要2640块大石砖、20名石匠和5至6名建筑匠（他们来自stonemason's guild），而且你至少还需要10至15个劳工营提供大量工程所需的劳工。

完成了这个游戏场景后，之后将出现两个不同的游戏场景供你任选一个：Buhen和South Dashur。

任务场景四A：Buhen

场景目标：居民人口数量达到3000；文化指数达到25；财富指数达到25；纪念碑指数达到9（1个小型的方尖塔）；王国评级达到75以上。

任务提示：本场景中，法老王会向你索取石灰石、啤酒、金钱，同时他还要你组织一支军队为其效力。由于法老王正在Dashur地区兴建金字塔，所以你要尽可能早地准备好大量的石灰石（limestone）。在公元前2571年，你会被要求招募一支军队去保护一座埃及的城市。弓箭手和步兵各需组建两队，如果你不能达到出兵的要求，你的王国评级会下跌很多。

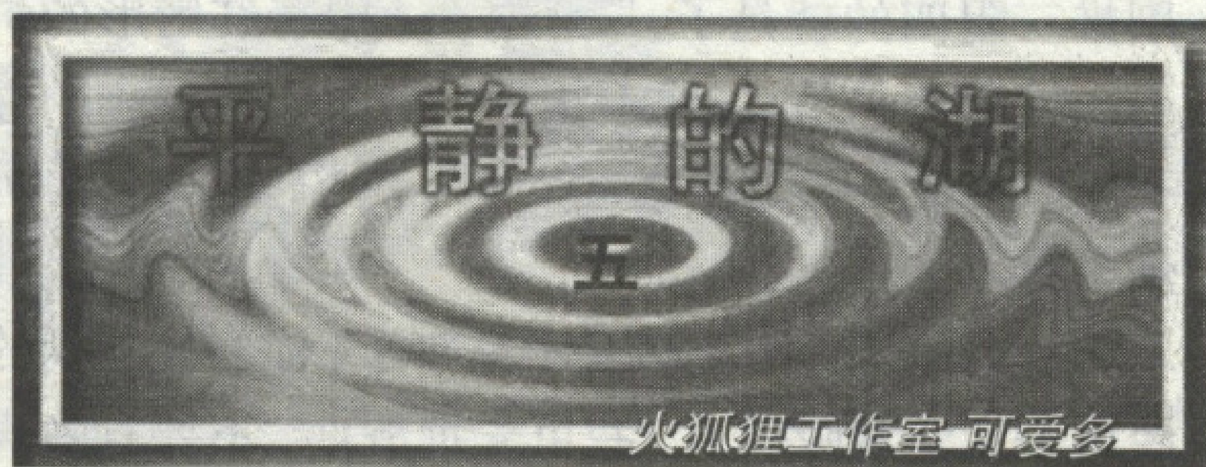
你的城市还是比较安全的，一些Nubian会从地图西北面攻击骚扰你的城市，但一支步兵和一队弓箭手就能彻底解决他们。

在公元前2568年，你被要求在8个月内进贡1400单位的啤酒，之后法老王还会要求在接下来的8个月内再进贡900单位的啤酒。

由于尼罗河洪水的势头很弱，所以无法形成很好的种植粮食的淤泥地带，而且你也无法通过祈求Osiris神来获得更大的洪水（本场景中，你无法朝他"顶礼膜拜"）。不过，天无绝人之路，你可以沿着尼罗河河岸来捕猎那些驼鸟，它们可是相当不错的食物来源。

记住，在你开始兴建小型方尖塔之前，请确认你已经有了100的花岗岩（granite）。等一切搞定之后，你就将被获准进入下一个游戏场景——North Dashur。*（待续）*





"Queen，魔法学得好快呀，怪不得Zinnia总夸你聪明呢。"Gamond对我说。RILON也随声附和道："是呀，我就是魔法师，我刚开始学魔法时也没你领悟得快呢，只要你多加练习，用不了多久就要超过我了。"

"你们说什么呀，我刚才差一点儿把你们的屋子给烧了呢。再说，我自己是什么实力我自己最清楚，这也是一时侥幸罢了，现在再让我来，估计也使不出来了……"我红着脸向他们兄弟俩说着这番话，极力掩饰住心中那份得意。

"哈哈，Queen，你就别谦虚了，一个从未施过魔法的新手能够做到这一步真的是很不容易。RILON没说错，他当时学魔法时我们住的还不是这座房子，你问问他我们为什么搬到这儿来？"Gamond作出一个无可奈何的样子转向RILON。

这回轮到RILON脸红了，他将脸转向窗外，喃喃地道："那是我和Gamond在Britain的第一所房子，比现在住的要小得多，但那是我们的第一个家。我们刚来Britain时，我们什么都没有，只能靠打猎和砍柴维持生计，那是我们辛辛苦苦地积攒下来的钱买的，我本来以为我们会一直住下去的……"

"那你们为什么搬家呢？后来嫌小了吗？"我不解地问道。

"不！"RILON猛地将头转向了我，他的目光吓了我一跳。"是因为我，我有一天悄悄地施法，想给Gamond一个惊喜……"他低下了头，"我念错了咒语，结果房子被烧掉了，那可是我们的家呀……都是我不好……"

我楞楞地看着他，不知该怎样说好。屋子里的空气仿佛一下子凝重了起来。

"咳，咳。"Gamond终于发话了，"RILON，都过去了，还总提它干什么？人家Queen今天第一次施法成功，你却提这些老事……再说，那件事也不能全怪你，也是我没有和你交代清楚。"

RILON抬起了头，苦涩地笑了笑，"是呀，要不是因为那次意外，你也不会下狠心去练功，结果获得了比武大会的冠军，我们就不会有这个新家，也就不会遇到Queen了。"

"好了，RILON，别说了，咱们还是尝尝Queen给咱们'变'的蛋糕吧。"Gamond轻轻拍了拍RILON的肩膀，来到桌前，"嗯，味道还真不错嘛，Queen。"

"是呀，也不看看是谁'变'出来的。"我得意地道。"RILON，你也来尝尝呀。"

RILON摇了摇头，"不了，我刚吃过饭，有点儿累了，你们先聊着吧。"RILON转身出了屋子，伴着他沉重的脚步的远去，走廊的尽头传来一阵无奈的叹息声。

我一时有些不知所措，只有楞楞地看着Gamond发呆。Gamond沉默了半晌，"我这个弟弟的脾气有点儿怪，时间长了你就会发觉，其实他人很不错的，我想你们会相处好的。"

"哦……"我望着Gamond，"你和RILON一定有许多故事吧，你们刚来Britain大陆时一定也受了不少的苦吧？能给我讲讲你们的经历吗？你知道，我在Britain没什么朋友的。而且，我对你们兄弟两个的了解也仅限于Zinnia对我说的一些你们如何如何辉煌的经历，对你们的过去我一点儿也不了解。你们一定也受了不少的苦吧？不过，我想你们和我不一样，我只想当一个裁缝。平时大门不出，二门不迈的，偶尔经济上拮据是有的，苦我还真没受过，呵呵。"

Gamond的眉毛一挑，"这个……"

我察觉出了他语气中为难的成分，忙道："其实我也只是好奇而以，想知道象你们兄弟俩这样在Britain大陆上鼎鼎大名的人物刚来这里时是不是和任何人都一样嘛。不好说也无所谓呀，不过，我看你们兄弟俩关系挺好的，一定是同过甘苦，共过患难吧？"

Gamond的眼神中掠过了一丝不易察觉的停滞，"不，不。你别这么说，也没什么不好说的，我只是口才不大好，不知该怎么说罢了。你知道的……"

"呵呵，"我笑了起来，Gamond的口才的确是让我不敢恭维，这一点我倒是深有感触。

"说来话长，你要是真想知道的话，我一会儿就告诉你，我现在得先去看看RILON，他现在心情估计很糟糕，他总是这样……"Gamond摇了摇头，转



身出了屋子。"一会儿你到楼下的大厅等我吧。"

暖暖的火炉，柔软的熊皮，舒适的座椅，我好象久违了这种舒适恬静的生活。我来Britain大陆已经有一年多了，在这一年里，我的生活是平淡的，是波澜不惊的。每天在Zinnia的裁缝店里不停地纺线、织布，成衣成了我生活中的每一部分。若不是那天去了港口前的酒吧遇到了Gamond，我想我那样的生活还会一直延续到现在，也许我现在还和那个多嘴的Zinnia在那个阴暗的斗室里相处，我也不会觉得乏味。因为我就是这样的一个人，我不希望我所熟悉的生活被轻易改变，我喜欢沿着一条固定的轨道完成我所要完成的轨迹。Gamond和RILON兄弟俩的意外闯入我的生活的确是我在开始时始料不及的，我从未想到过我会远离我仅熟悉的Britain城，来到这个与世隔绝的地方，与两个几天前还并不熟知的人生活在一起。生活真是奇妙和未知的，任何人都无法预知未来的事情，而到它发生的时候，谁都无法避免，因为它已经发生了。我突然发现Gamond和RILON兄弟俩真是一对非常让人难以搞懂的组合，以前对身外之事毫不关心的我现在却非常迫切地想了解他们的所有事情。那个性情怪癖的RILON，和那个让人更加搞不懂的Gamond。真是，我是怎么了？怎么对他们忽然这么感兴趣？我一个人坐在楼下大厅的壁炉前，噼噼啪啪烧木柴的声音回荡在我耳旁，熊熊燃烧的火苗让我一时之间觉得心中无比的恬静。冬天就是这样，它也有让人觉得无限留恋的地方。

"你来了。"Gamond低沉的声音打破了我的沉思。我抬起头，看到Gamond换了一身只有在家才穿的休闲服装站在我的面前。

"RILON呢？他还好吗？"我低声发问。

"哦，他好多了，他这个人非常容易怀旧，一丁点儿的往事也能勾起他不少对旧日的留恋，你以后会慢慢习惯的。"Gamond苦笑地摇摇头，坐在我的对面。"在这住得还习惯吗？我这人不大会照顾别人，有什么照顾不周的地方你多担待。"

"呵呵，我觉得我都快被你们兄弟俩惯坏了，什么都不用我干，本来我就什么都不会作，现在更是把以前还算可以的裁缝技能都忘得差不多了。"

"话也不能这么说，你现在还是在养伤阶段嘛，以后我们兄弟俩有的是事情要你帮忙呢，到时候你别推三阻四的就是了。"Gamond望着红彤彤的炉火，发了会儿呆。"你不是想知道我们兄弟俩的过去吗，我现在就告诉你，事情太多了，你可不要听烦了呀。"

"怎么可能呢，我最爱听故事了，你们兄弟俩的经历一定非常吸引人，我可先提醒你，不要有隐瞒哦。"我将身子深深陷在柔软的座椅靠背里，透过闪烁的炉火，我发现Gamond的神色开始有些迷朦，他仿佛一下子陷入了沉思，也许在整理自己的思绪。屋子里立刻寂静下来。我就这么静静地望着Gamond，我突然预感到今天要听到的是一段非同寻常的经历。

"啪"的一声，一根木柴的爆裂仿佛将Gamond从遥远的思绪中拉了回来，他定了定神，有些抱歉对我笑了笑，我发现他的笑和刚才RILON的笑有些相似，都有那么一丝忧郁或是无奈。"怪不得他们是兄弟俩呢。"想到这里，我"噗"地一声笑了出来。

"你是不是觉得我和RILON都有些怪？"Gamond的目光还是直钩钩地望着壁炉里燃烧的炉火，"事实上，在Britain大陆上的大多数人都这么看我们。"

"有点儿吧，我也不知是为什么，从一开始见到你，以及后来又遇到RILON，加上这些日子的接触，我就一直有种非常奇怪的感觉，这种感觉究竟是什么，我自己也说不出来。也不是觉得你们兄弟俩有什么奇怪的地方，只是象你们这样在Britain大陆上倒真的很少，也可能是我孤陋寡闻……"

"哦，我想别人也是因为这个才觉得我们有些怪，不过，我们也早已经习惯了，别人怎么看是别人的事，和我们无关。"说完这番话，Gamond又恢复了往日那种飞扬的神态。

"是呀，自己过好了不就行了吗，何必怕别人说三道四呢？"我附和着。

Gamond将目光从炉火中转移到我的脸上，一字一句地说："Queen，我想你知道我和RILON的事都是从Zinnia那里听来的，Zinnia的确知道不少关于我们兄弟俩的事情，但她没告诉你我和RILON不是亲兄弟吧？"

"什么？！"

（待续）

补丁铺

最近除了玩NOX和《模拟人生》这两部大作外，就是发现互联网上的电子商务的网站大有愈演愈烈之势。你未唱罢我登场，大家都想到这个被很多人鼓吹为“在未来一定会成为人们消费方式”的地方来分一杯羹。其实掌柜的我本身也是很赞成下面这个观点的：将来电子商务必然会以其便利性而取代传统的商务模式，成为人们日常消费的主流模式。不过我们也应当冷静下来想想，现在电子商务网站的发展正在走向一个误区，这个误区的产生和当今这种类似于股市的疯狂炒作是分不开的。以前认为只有满足人们产生的需求和欲望才能进行赢利的朋友，现在你的想法得变变了，当今社会，只要某个事物被炒作成一个热点（并不一定能够使人们对它产生需求之类的欲望），它就能够赢利，而且还是以一种让你难以想象的速度。“互联网上只有第一，没有第二”，这句话说得没错，但是现在的“第二”们又何其多？尽管能够挣钱的电子商务网站很少，但大家依旧指望将来能够通过电子商务挣钱，可惜又有几个能够扛到那个时候？支付和配送这两个由于基础设施建设跟不上而导致的问题，在很长一段时间内都不可能得到解决，如果网站“骗”来的风险基金不足以继续维持这个只会赔钱的“金饭碗”，且网站又无法融到下一期投资的话，那么“寿终正寝”的日子可就不远了。其实，掌柜的我个人认为，与其让各个网站花费自己一半以上的精力来解决自己的支付、配送问题，不如让国家来解决这两个问题（毕竟邮政和银行都掌握在国家的手中），而网站的作用则变成引导人们向这种消费方向发展，这样一来各取所长，大家有了自己的分工，这项事业才能朝着一个正确的方向发展。

呵呵，虽说刚才又谈了一些与补丁铺不太相关的问题，不过这毕竟是跟大家的生活紧密相关的话题嘛，现在我们的补丁铺不也是正在向“电子商务”的方向发展吗？好吧，还是介绍一下这期的补丁吧。掌柜的我特地为大家带来NOX和《模拟人生》的修改器，以及《模拟人生》中的一些小物品等东东，希望大家能够喜欢。

北京 枫茗轩工作室

《模拟人生》修改器

The Sims

模拟人生是SIM系列的最新作，也是掌柜的我认为最有创意的一部作品，它不再要求玩家扮演市长类的大人物，而是模拟玩家自己的生活，无论对事业还是对家庭的模拟都十分真实和贴切。让我们不得不佩服SIM的程序员们。既然游戏是模拟普通人的真实生活，钱自然是很重要的，玩游戏的时候也常常会为没有钱而烦恼。这个修改器正是为解决这个问题的。

使用方法：直接运行子目录\simst2下的simst2.exe进行安装，之后进入游戏，打开本修改器就OK了。

《模拟人生》之可爱的咕咕鸟挂钟

The Sims

这个是《模拟人生》新增物品的补丁——可爱的咕咕鸟挂钟。

使用方法：直接运行子目录\Cuckoo下的执行文件SPDPatch.exe即可

《模拟人生》之几款最新壁纸

The Sims

这是《模拟人生》的新增物品补丁——几款新式壁纸。

使用方法：直接运行子目录\Walllight下的Instlite.exe即可

《极度魔界》修改器

NOX

NOX是WESTWOOD公司最新的一部作品。该公司是即时战略游戏的始祖，虽然推出了几部让人失望的游戏，但其制作实力不容置疑。这次WESTWOOD卷土重来，推出的这部RPG确实获得了比前几部作品好得多的名声。这里是这部游戏的修改器，可改金钱，经验值等。

使用方法：首先进入游戏，然后运行子目录\Nox下的执行文件Noxt.exe即可。

《特勤机甲队Ⅱ高级版》修正程序

修正1：进行《特勤机甲队Ⅱ高级版》安装时更改目录没有效果的问题。

使用方法：将游戏光盘上的数据全部拷贝到硬盘上后，再将子目录\Install下的所有文件拷贝到硬盘相同目录下，覆盖同名文件，即可修正原来的错误。

修正2：游戏中有“/N”出现；在“援助作战”的第三关“寻宝”中进入战斗画面出现乱码的问题。

使用方法：安装完成游戏后，将子目录\Pd2_3下的所有文件拷贝到安装后生成的\Pd2_3子目录下，覆盖同名文件即可。

《特勤机甲队Ⅲ》修正程序

这个补丁修正了《特勤机甲队Ⅲ》在“独立日”一关介绍兵力时出现乱码的错误。

使用方法：安装完成游戏后，将子目录\Text下的文件拷贝到游戏目录Pd3\Text子目录下，覆盖同名文件，即可修正原来的错误。

《恋爱物语》修正程序

这个补丁可以修正《恋爱物语》中和爱尔丝去动物园出错的问题。

使用方法：安装完成游戏后，将子目录\Ebepatch下的文件拷贝到安装后生成的Eberouge子目录下，覆盖同名文件即可。

《新绝代双娇》药剂调试器

在《新绝代双娇》中，最有意思的就是调试草药了，而这个东东就献给药草不足的玩家作调试使用。

使用方法：直接运行子目录\NTH下的执行文件NTH.EXE，然后在弹出的面板上选择你要调试的药品，然后按下“调试药剂”按钮即可。如果你输入错了也没关系，再按一下“重新调试”按钮就行了。

《跳舞街》歌曲转换器

Dance Dance Revolution

DDR99是大家再熟悉不过的游戏了，就连很多不懂游戏的人都对它着迷。作为这样一款极具创意的游戏，没玩过的朋友一定要试试。这里是把DDR99的歌曲信息转换为DDN2000格式的工具。

使用方法：直接运行子目录\Ddr2ddn下的执行文件Ddr2ddn.exe，即可将DDR99的歌曲信息转换为DDN2000的格式。但不完成追加Songlist.cfg这一步，只要把Songlist.cfg拷贝到DDN2000的目录覆盖原文件即可。注意：DDN2000的Songlist.cfg是歌曲列表，但无论如何更改，主程序里EASY只有3首歌，NORMAL只有7首歌，HARD只有9首歌，我想可能这个DDN是测试版吧，如果想要听到歌曲，把songlist.cfg文件中的歌曲名剪切到前面即可。

《星际争霸》另类补丁

Starcraft Tank war

关于《星际争霸》，不用说大家早已熟悉了。掌柜的我发现这样一种情况：越是著名的游戏，补丁和修改器越多，这里就是它的一个另类补丁。说其另类，其实就是把星际争霸改成了一个类似于FC上打坦克的游戏，只要把敌人的坦克都打光就可以过关了，当然，你的老家不能被毁哦。不同的关卡设计的“命”数不同，到后面甚至敌人也有老家，你可以直接把敌人的老家端掉，即可马上过关！

使用方法：将子目录\Tankwar下的所有文件拷贝到硬盘某一子目录下，例如“c：\brood\map”。这个版本只能用BROOD WAR玩，支持双人，共8关。在游戏方式中选择“Use Map Settings”，地图选“Tank”，这是第一关。当然，你也可以直接玩后面的。最后一关一定要双人玩，否则会直接过关，这不是BUG。

《冰球联赛2000》球员名册补丁

NHL2000

NHL2000是EA公司新推出的一款冰球游戏，无论从图像还是操作都有所提高，要知道冰球在美国可是比足球和篮球都受欢迎的运动。这里是最新球员名册，基本反映了近期美国NHL大联盟的球员转会情况，喜欢NHL的朋友不妨试试。

使用方法：直接运行子目录\Nhl2roster下的执行文件Setup.exe即可。

补丁下载网址：http://game.s800.net

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年4月中。

补丁铺

秘技屋

上海 天骄创作室：雷鸣

模拟人生
THE SIMS

在游戏过程中，同时按下Ctrl+Shift+Alt+C键后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

set_hour # 改变月天数 # (1-24)

set_speed # 改变游戏的速度 # (-1000-1000)

interests 改变个性以及兴趣

autonomy # 改变其他人的智慧(1-100)

grow_grass # 改变草的生长速度# (1-150)

map_edit on/off 开/关编辑地图

route_balloons on/off 开/关向导

sweep on/off 显示游戏选项的选择状态

tile_info on/off 显示/隐蔽标题内容

draw_all_frames on/off 开/关所有窗口

！重复最后的使用的代码

；显示多人游戏时欺骗代码

KLAPAUCIUS 得到1000元

WATER_TOOL 让你的房子周围下雨

SET_HOUR （范围 1-24）设置当前时间

SET_SPEED （范围 -1000 - +1000）设置当前速度

INTERESTS 修改你的性格和兴趣爱好

MAP_EDIT ON 编辑地图开启

MAP_EDIT OFF 编辑地图关闭

运行Windows的Regedit程序，寻找“HKEY_LOCAL_MACHINESoftwareMaxisThe Sims”，修改SIMS_LANGUAGE，将“USEnglish”，改成“SimplifiedChinese”，再执行游戏，整个游戏界面都会换成中文。

命运战士（DEMO）
SOLDIER OF FORTUNE DEMO

用以下命令参数开始游戏，例如“c：\...\sof DEMO \ sof. exe+set console 1”，然后在游戏过程中按下“~”键并输入以下字符串可获得相应的秘技功能：

god 上帝模式

noclip 无法穿墙

notarget 敌人看不见你

timescale.4 慢动作

weapontest 所有的武器

风色幻想SP——封神之刻

游戏中，不要做任何动作，静待30到60秒，然后可以看到环形视窗向右旋转，不要做任何动作再静待30到60秒，将可以看到环形视窗向左旋转，旋转过后使用键盘输入fysp，可听到一声音响，表示秘技模式开启，再按以下键可得到相应的秘技效果：

F2键 等级不变，99级实力

F3键 可以看见隐藏宝物

F4键 可以直接得到全部的徽章

F5键 我方的角色全灭

F6键 敌方的角色全灭

F7键 鼠标所指的角色HP、MP、POW全部补满

F9键 鼠标所指的角色立刻死亡

创世纪Ⅸ——升腾
ULTIMA IX: ASCENSION

在游戏目录中找到default.kmp这个文件，用写字板之类的文本编辑工具打开它，将下列指令加到 [Cheat Commands] 底下

alt+shift+i=toggle_avatar_invulnerable

alt+shift+l=toggle_avatar_fly

如此再进入游戏即可使用秘技：

alt+shift+i=圣者无敌

alt+shift+l=圣者飞行

还可以 [Cheat Commands] 后加上以下密码：

pass_one_hour

unpass_one_hour

sunrise_sunset

pass_one_minute

unpass_one_minute

toggle_sun

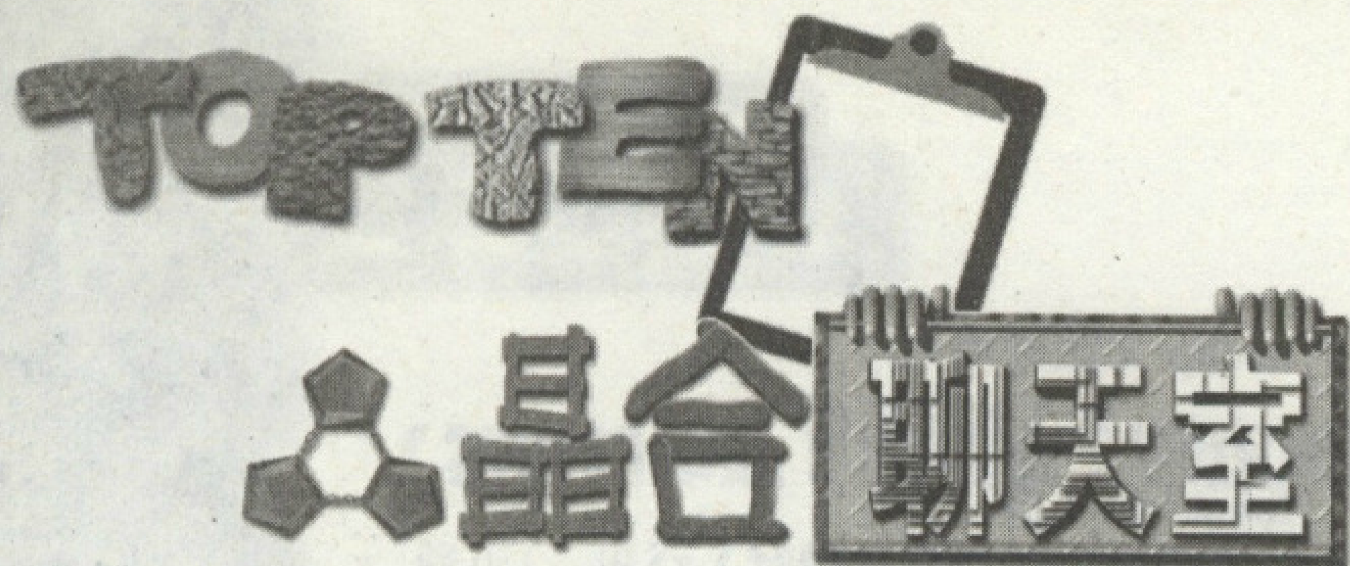
toggle_wind

toggle_storms

toggle_avatar_fast

E-MAIL：tianjiao@163.net

web:http://www.tianjiao.net



这期的聊天室有一点点变化，就是店小二Walker换成了阿飞。其实也没什么，生命在于运动。这种微调也还算符合事物发展的规律的吧。反正大家该说的还是说，想骂的接着骂，当然，想夸赞阿飞两句，我也一样会高兴啊！初次见面，请多多捧场！

上海　陶渊

一个阴阴的傍晚，我悄悄溜进一间小屋。突然，一声巨吼："小子，又是你？"一个黑影挡住了去路。"@#^%&*$##@!!，啊！是老板啊，您晚饭有没有吃啊？要不要来杯茶？嘿嘿。"

小子，你又来这儿晃来了，不是跟你说了嘛，还没来。我眼前一片漆黑。啊！我的大众软件！啊！我的Walker！我含泪踏上归途（这该死的沙），"喂！小哥，"那个山东大汉叫住了我，不过这次的语气温和了许多，"看你每月两次挺辛苦的，这是鼓励奖！给！"我眼前一亮，一本崭新的大众软件第四期出现在我面前。我捧着它，脸上露出了甜美的微笑。翻开它，那熟悉的语句又呈现在眼前。"嘀嘀"，啊！下雨了。就这样，在呼呼的风声，嘀嘀的雨声，以及身后那愤怒的吼声下（喂！钱！你还没给钱呢！），我向前走着……向前走着……

"哎哟！……"

"看呀，妈妈。那个大哥哥蹲在电线杆子下干嘛呀？"

（求你了，我是第一次投稿,别打击我的积极性。不然我就……）

这卖东西不要钱的傻大个怎么这么像Walker？嘿嘿！阿飞我也第一次出马，看你还顺眼（我喜欢痴心种子），不然你就……接着撞电线杆去。

成都　王毅

贵刊的《热门软件排行榜》刚推出时颇具新意，而且改变了游戏一统全书的形象，令终日惶惶不安的学生舒了一口气，不必再担心老爸老妈的喝斥了。但现在我感到它形同虚设，比如Winzip7.0，对于今天的电脑用户，它是必不可少的，可人们除了用它解压一些网上下载的程序外，它还有什么作用呢，有多少人真的在用它的压缩功能呢？还有Foxmail、IE5.0,许多人想用也用不上，都还没上网呢。这样的排行榜缺乏说服力。因此我建议《热门软件排行榜》取消。

形同虚设也许有点过分，不过以阿飞目前这半外行眼光来看，整天榜上就那么几个熟人晃来晃去也确实不怎么地道。大家对排行榜有什么意见，可以给我们来信发妹儿讨论。取消栏目？好……不，不行！（老编，您也在啊……不要扣我奖金啊，Oh，My God……）

连载（接上期）

大众软件恩仇记

9号枪的传说

阿古回到宿舍，洗完澡吃过饭，高高兴兴地收拾着行李。想到明天就可以毕业离校，心里更是有一股抑制不住的冲动。同宿舍的Looking躺在床上，懒洋洋地看着阿古兴奋的样子，开腔了："阿古，怎么今天有些特别？平常的你做事都很沉稳，难道真的是要急着回家？"

"我想参加进一步的学习，我已经在人民大学报名了，回家休息一个月，我就要再去学习。我一定要练成极限流连舞，这样才能给咱家争光。"阿古真的有些兴奋。"我爸爸就盼着我练成这家传绝技。Looking，我不象你那样有天赋，所以我一定要苦练。"

Looking叹了一口气："你很有可能走不成了。我们宿舍的所有人都要服从分配，校长要我们去通过'长恨阁'的考试。"

阿古大吃一惊："长恨阁？那可是中国最严厉的四大考场之一呀！我的极限流连舞没有练成之前，根本不抱幻想。校长为什么这么急呢？何况考监大内总管的厉害天下皆知，空谷破龙拳和量罡剑气根本不是我们能够匹敌的！"

Looking从枕头底下摸出一块山楂饼，边嚼边说："详细情况我也不懂，等小林和老杨从校长办公室回来再说吧。听说今天大众软件社来人了，好象是Walker。"

不久，小林和老杨回来了，拿着四张硬纸片。一进宿舍就往床上丢。阿古捡过一张，上面赫然印着："阿古、小林、老杨、Looking四人在本校学习期间，成绩优异，经校方与大众软件社共同讨论后决定，允许上述四人去大众软件社进行为期一年的进修学习，此前必须通过入门考试长恨阁。广西商大，某年月日。"

面色黝黑的老杨边喝水边说："我见到Walker了。果真名不虚传，双手特别有劲，想是抓9号枪惯了。一身肃穆之气，不愧是当年日毙千人的快枪阎罗！连方校长那样的强人在他面前都瑟瑟缩缩。"平时喜怒不形于色的黑脸满透着红光。

阿古问小林："怎样，我们校长怎么说？"小林边捧起饭碗边说："校长说一星期后随Walker启程去长恨阁，之前先休息5天，再去学院的恨海园升级。"

阿古又吃了一惊，同样感觉的还有Looking："恨海园？"小林点点头："是呀，听说那里建校七十年来也只就是上回给队长开放过一次呢！现在是第二次吧……"他的说话声被吸吸溜溜的吞面条声给掩盖了。

一时间宿舍静静的，各人想着各自的心事。(待续)

晶合实验室　阿飞





北京的风真冷。

这是阿飞刚到北京的第一感觉。

从这期开始，本栏目就由阿飞来为大家服务了。

什么，前榜主Walker大人？对了……是啊……这个……

他……他……

嗯，他忙别的去了。

Walker其实不想走。

他现在正一边拿笔写东西，一边斜着眼瞪我，看我怎么折腾他的这些个宝贝呢！

Walker生平有两大宝贝，一是才出的国产软件（喜新厌旧之本性暴露无疑）；二就是他的父母们了。

“什么话？”虽然在老编的严厉目光监督下，Walker还是忍不住叫出声来，“死阿飞，喜新厌旧也就算了，可是你有很多父母吗？”

“冤枉啊，大人。”阿飞嘴里应付着，眼睛却拼命向老编看去，投去大量的SOS射线。

救星立马出现。

“专心写你的检查。”老编大声呵斥一声。

Walker悄声咕囔几句，悻悻然转回头去。

哈哈，靠山在此，阿飞何惧？

不过呢，阿飞可没说错。Walker这次走，最放心不下的，就是你们大家，各位读者。

他的兄弟姐妹们！他的衣食父母们！

Walker其实很想留。

可惜，他犯了一个错误。一个不能原谅的错误。

再厉害的高手，也会犯错误。

这道理大家都很明白，高手也是人啊！

但Walker大人的错误在于——他不该得罪老编！而且是屡次……简直是放肆……那一定是故意的！

可是，跟老编“搞癫”，那不是寻死么？所以，即使是强如Walker大人的这种绝类高手，这次也只好捏鼻子吃葱——忍气吞声（生）了。

老编很容易地就“搞掂”了Walker——先写一千份检查去！

可怜的Walker，他使惯了键盘，已经多年不会用笔了。

所以，……

榜主就换成了阿飞。

一代名牌Walker，就此绝迹江湖，与诸位拜别了。

……

哈哈，阿飞看武侠人了迷，随口虚构了一段，希望没有雷同的控诉。

当然，Walker的担心是很有道理的，阿飞半路接掌榜务，对业务基本处于小学生阶段，为各位读者提供超值服务暂时还做不到。

但阿飞会努力的。

士别三日，当刮目相看嘛！何况还有Walker执法长老的暗中大力支持呢！

哦，Walker只是工作需要，主持别的栏目去了。

新人当有新气象。阿飞就乘着还外行的时候，先说点外行的观点吧。

关于名人堂：

自从去年下半年以来，超级解霸和Winamp一直人气超强，基本上没跌出过前五位，应该也可以进入名人堂了。（这是否说明大家利用电脑娱乐还是第一位的？）

顺便再次提醒大家一声，已进入名人堂的软件请不要再投它的票了。

关于好东西：

OICQ在网上投票的排名占据第7的高位，和金山词霸并驾齐驱，但在投寄书面选票的读者中它却远远被抛在二十位以后，即使如此OICQ仍然比上期提升了4位。而金山快译却别出蹊径，凭借网下选民的强力拥戴升至第三的高位。可见好东西总会被用户认可的，不会因为这样那样的人为原因被埋没。

关于爱国：

Net Ants——支持国人的软件，在下载软件林立的世界里，我只选她。

Magicwin98——看到这个软件，我就想如果台湾能早日回归，统一汉字的编码，那该多好啊！

好了，说了这么多，大家一定笑坏了——这阿飞整一个菜人傻鸟。哈哈，多谢夸奖，咱们走着瞧。

晶合实验室 阿飞
E-mail: zif@popsoft.com.cn
OICQ: 1860267

本期幸运读者

四川	高洪涛	北京	杨金萍
福建	杨云柯	山东	郭庆泽
上海	陶渊	浙江	毛国宏
宁夏	谷志英	云南	龚海粟
安徽	贾奇	哈尔滨	高晓峰

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的该公司新品软件“**东方网神（世纪号）**”一套。

热门软件排行榜

Top 20

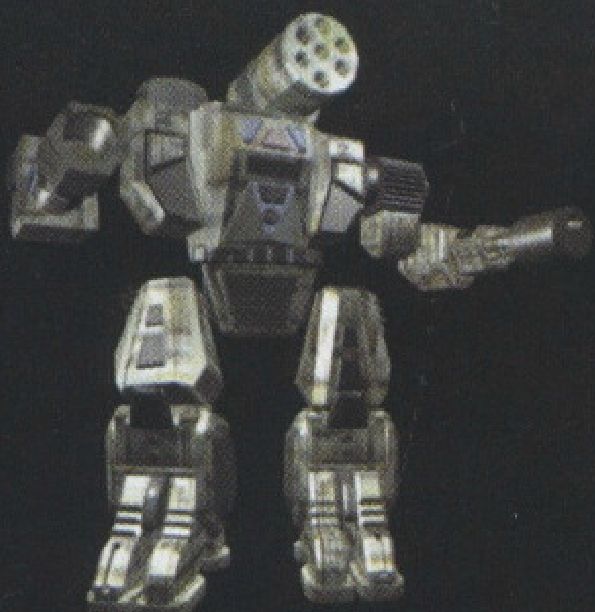
本期选票在插十一页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
Winamp	V2.6	1	Nullsoft inc.	自由	音乐	431	○
超级解霸	V5.5	2	北京豪杰公司	商业	多媒体	406	○
金山快译	2000	3	金山公司	商业	翻译	307	↑
Net Ants	V1.0	4	洪以容	自由	网络	270	↓
Magicwin98	V1.3	5	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	232	○
东方快车	世纪号	6	北京实达铭泰公司	商业	翻译	231	↑
金山词霸	2000	7	金山公司	商业	翻译	199	↓
KV300	Z.9	8	北京江民公司	商业	杀毒	184	↓
Fpe	2000	9	第三波	商业	修改	174	○
FoxMail	V3.0beta2	10	张小龙	自由	网络	172	↓
网际快车	V0.75	11	--	共享	网络	169	○
Internet Explorer	V5.5	12	Microsoft	自由	网络	162	↑
金山游侠	II	13	金山公司	商业	修改	137	↑
OICQ	V99b Build 0118	14	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	130	↑
KILL98	V9.20	15	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	126	↓
MagicSet	V2.95	16	蔡旋	共享	系统	125	↑
Photoshop	V5.5	17	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	120	↓
瑞星	10.24	18	北京瑞星公司	商业	杀毒	103	↓
WPS	2000	19	金山公司	商业	办公	102	↓
东方不败	II	20	北京实达铭泰公司	商业	修改	77	↑

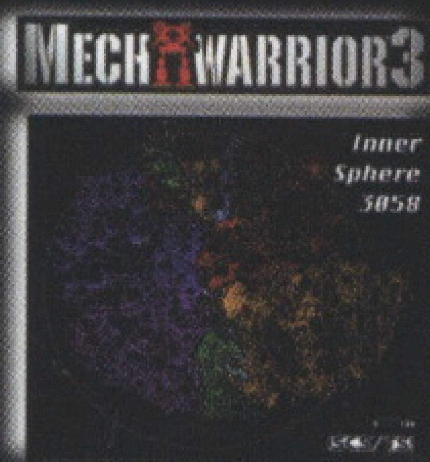
经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.0
Winamp	V2.6
超级解霸	V5.5

MECHWARRIOR3



《机甲战士Ⅲ》资料合集是《机甲战士》系列游戏的介绍性光盘，由《大众软件》杂志社编辑制作，金版电子出版公司出版。本光盘分为游戏导航、游戏攻略、机甲介绍、休闲时光和特别放送五大部分。内容涉及《机甲战士》系列介绍、背景资料、三代游戏攻略、机甲介绍、动画和图片欣赏、《机甲战士Ⅲ》试玩版、各版本补丁、修改器和同人小说等精彩内容。更赠送了《大众软件》杂志社近期产品《三国伏魔》的试玩版。另超值奉送厚达350页的使用手册，涵盖光盘全部内容，使您阅读更加方便。



机甲战士Ⅲ

零售价：
23.00元

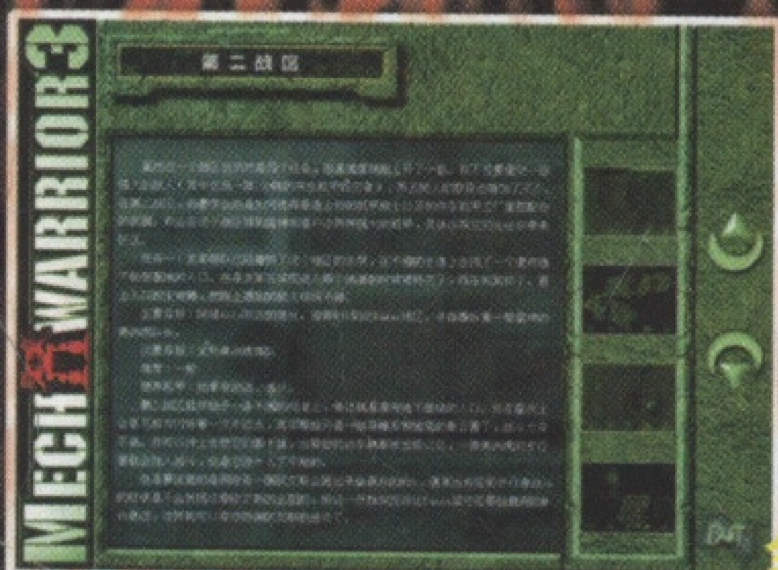
上市时间：已上市
国内邮购请加邮费5元











网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

依星
千禧年强片

Situation Adventure Game

人偶情缘

（又名人偶制造厂）



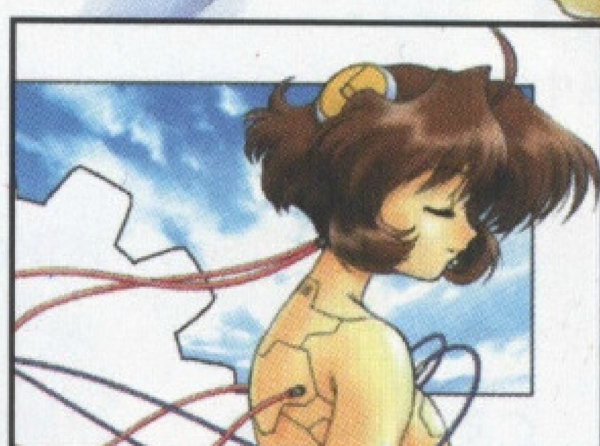
简体中文版
双 CD
38元



- 与心跳回忆、青涩宝贝并称日本三大美少女养成类游戏
- Win, PS, DC 三大主力平台日本全面登场，嘉评如潮
- 日本权威 FAMITSU 杂志游戏点评银奖











千禧年春季与台湾繁体中文版同时推出

マイクロキャビン
©1999 Microcabin Co., Ltd.

青涩宝贝上市热卖中

双 CD
38元

模拟养成巨作



依星千禧年超强片预告

RPG
超级巨作
4CD
58元

春季上市
敬请期待



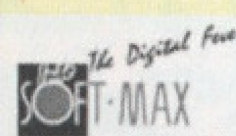
SOFTMAX · 上海依星携手合作第一波

日、韩、台湾双销售榜冠军

西風狂詩曲 2

稍后并将推出

西風狂詩曲 1



YISTAR
依星軟件

上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

公司地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903B 电话：21-62493326 传真：21-62486893 邮编：200040 E-mail: yistar@online.sh.cn

游『轩辕』、答问卷、中大奖

轩辕剑 3

大宇系列活动一

1. 大宇资讯何年成立于台北?
   A.1988 B.1987 C.1980 D.1990
2. 晶合公司于何时将《轩辕剑3》游戏推向国内正版市场?
   A.1998年12月 B.2000年3月 C.1999年12月 D2000年1月
3. 大宇自办的软件杂志(1989年创办)名字是:
   A.《软件世界》 B.《软体之星》
   C.《软件与游戏》D. 《大宇游戏》
4. 大宇公司第一套中国风格的RPG游戏是:
   A.《古大陆物语》 B.《轩辕剑》 C.《勇者斗恶龙》 D.《大富翁》
5. 《轩辕剑》系列游戏是大宇公司哪个制作组制作的?
   A.大宇狂徒 B.天使小组 C.DOMO小组 D.西风小组
6. 《轩辕剑》中的轩辕剑是谁使用过而得名的?
   A.炎帝 B.黄帝 C.林平之 D.轩辕剑仙
7. 在《轩辕剑3》中,如何命名可以让男主人公的初始力量值为-10
   A.何然 B.古月圣 C.宁采臣 D.大米
8. 在《轩辕剑3》中,如何命名可以让女主人公的初始智慧值为100
   A.纹锦 B.真梦 C.小倩 D.江如红
9. 如何炼妖可炼出死灵骑士?
   A.齐眉棒/阿拔东 B.独角兽/水仙 C.金创药/色烈芬 D.龙王/神龙
10. 在哪个武器商处可买到下列物品:月牙剑、陇金玉剑和轮刃
    A巴格达噗噗 B长安老古 C石国封邑 D洛阳王老五
11. 在女娲后的神农氏是指谁?
    A黄帝 B炎帝 C伏氏 D夸父
12. 黄帝与炎帝在哪里大战三场,决定了黄帝的领袖地位?
    A逐鹿 B太原 C阪泉 D河泽
13. 在西方神话中"该隐"是谁的孩子?
    A亚当和夏娃 B撒旦和夏娃 C耶稣和夏娃
14. 在《天使的起义》中撒旦为什么不愿上天堂?
    A拯救人类 B创造灾难 C对抗上帝
15. 撒旦的三张脸象征什么?
    A愤怒、无力和无知 B强壮、暴燥、无知 C力量、无知和暴燥
16. 在但丁的《神曲 地狱篇》中,撒旦长了几个蝙蝠翅膀?
    A4 B2 C3 D6

具体参加办法及奖项、奖品详见本期《大众软件》插三。
答案详见《轩辕宝典》及2000年3月上《大众软件》。
请您将案在本期《大众软件》插三答题纸的相应位置填好后寄回。

大宇资讯股份有限公司
北京晶合顺达计算机公司





大宇系列活动2

明星志愿2

有奖问答

1.《明星志愿2》是由哪家公司代理?

A 大宇资讯　　B 金山　　C 晶合顺达

2.主角和NP鸡进行躲猫猫游戏时可以增加主角的哪种属性?

A疲劳　　B喜感　　C体能　　D动感

3.《明星志愿2》中电影金像奖每年几时颁奖?

A 5月21日　　B 11月21日　　C 2月21日　　D 8月21日

4.当红的电影明星王瑞恩的个嗜好是:

A旅游　　B拍电影　　C股票买卖　　D打保龄球

5.更幸运换住家画面主题曲的按键是:

A Tab键　　B F4键　　C Home键　　D F12键

6.《幸运符》是谁赠送的主人公的?

A 欧凯文　　B郝友乾　　C莫筱筠　　D袁佩琪

7.在游戏进行中,共可以参加几种综艺节目?

A3种　　B 4种　　C5种　　D7种

8.游戏中大多的物品在新潮礼品中购得,但有些物品除了由游戏中的NPC角色赠送之外,并无其他取得的方式。

天使的羽翼
A服饰店　　B新潮礼品店　　C公园

人鱼的眼泪
A高雄　　B郝友乾　　C彭胡

精灵的祈祷
A徐心宁　　B温宁珊　　C袁佩琪

9.梦中情人是经由票选产生的,分别为两个项目。(双项选择)

A梦中情人　　B军中情人　　C学生情人　　D快乐情人

10.演艺圈最高的荣誉几年举办一次?

A 1年　　B 2年　　C 3年　　D 4年

具体参加办法及奖项、奖品详见本期《大众软件》插三。
答案参见《明星志愿2》游戏手册并熟玩游戏。
请您将答案在本期《大众软件》插三答题纸的相应位置填好后寄回。

联想电脑，因特网新生活
www.legend.com.cn/lcs



双重安全



买高度安全的

联想QDI飞鹰370

送安全电脑插座

联想QDI飞鹰370主板，**全面支持Intel最新FC-PGA技术**

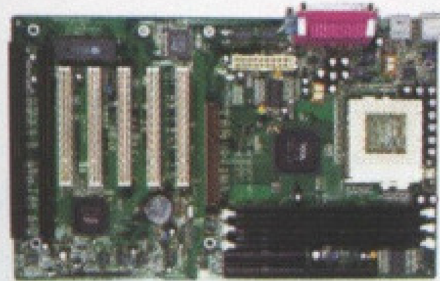
并应用**宙斯盾**(RecoveryEasy)技术，

硬盘资料采取异常安全保护。

现在(3月20日—4月10日)

购买更可得到电脑安全插座。

双重安全，高枕无忧。



飞鹰370 (A9)

基于VIA APOLLO Pro 133 芯片组

- 支持Intel® 赛扬™ (Socket 370)及奔腾III® FC-PGA处理器
- 支持66/100/133MHz总线频率、可超频至155MHz(可选项)
- 支持ATA66、PC133等最新标准和技术
- 联想专利技术"宙斯盾"(RecoveryEasy)、"无敌锁"(BIOS-ProtectEasy)、LogoEasy、ManageEasy、SpeedEasy















联想电脑公司QDI中国市场部
电话：(010)62558888转QDI中国市场部
网址：WWW.QDIGRP.COM 传真：(010)82616631

各大区联系方法：
华北区010-62558888 华东区021-52896800 中南区020-87620378
西南区028-5579888 东北区024-23969588 西北区029-8261188

联想 QDI® 主板 北京8788信箱 联想电脑公司 咨询热线:(010)62635588



EPSON

缤纷愿望……我来实现

720dpi 标准四色打印

1440dpi 超值照片质量打印

EPSON STYLUS™ COLOR 460
彩色喷墨打印机

• 720 x 720dpi 高质量四色打印 • 千元机型，销量出色

EPSON STYLUS™ COLOR 660
彩色喷墨打印机

• 最高 1440 x 720dpi 照片质量打印 • 普通纸亦可实现 1440dpi 高分辨率

创造彩色空间，享受欢乐生活。全新 EPSON STYLUS COLOR 460/660 彩色喷墨打印机让你愿望成真！独有完美成像系统，缔造 A4 幅面精彩四色打印。驱动程序中全新升级的 PhotoEnhance4 图像调整技术，可对数据图像进行灵活调整，无论是从扫描仪、数码相机、还是互联网上得来的图像，都能处理得清晰自然，瑕疵全无。再加上特有的海报打印设置，能在 A4 打印机上打印大幅面海报，为彩色打印注入新鲜活力。改进的驱动程序更是简捷易用，让你轻轻松松，为生活平添欢乐色彩！

爱普生(中国)有限公司

地址：北京朝阳区东三环北路 2 号南银大厦 28 层 邮编：100027 http://www.epson.com.cn
资料传真回复：010-64107341/42 64108112/14
热线咨询：北京：010-64107315 上海：021-63756636/37 广州：020-87553981 大连：0411-2721481 成都：028-6198251
维修负责：北京爱普生技术服务中心 北京海淀区西三环北路 68 号 邮编：100044 电话：010-68458451/52 传真：010-68458444
爱普生中关村展厅 地址：北京海淀区海淀路 80 号中科大厦一层 爱普生南银展厅 地址：北京朝阳区东三环北路 2 号南银大厦 28 层
爱普生上海展厅 地址：上海市淮海中路 138 号上海广场一楼 129 室

特约经销商（以下排名不分先后）：

北京康悦	010-82624418	北京沧田	010-62577466	上海中电	021-64854244	深圳拓普生	0755-3321796	武汉江华	027-87879621
北京金谷天地	010-82626689	北京太奇	010-62520320	上海龙日	021-53065526	东莞 DTE	0769-6613029	昆明南方源	0871-5160655
北京爱普兴	010-62639436	北京诺威尔	010-82610725	广州金百合	020-87509930	大连恒成	0411-3684538		
北京志和	010-62548755	上海中纺大	021-62193058	广州新拓	020-87575499	成百光电	028-5439713		
北京金普生	010-82627431	上海江裕	021-62255313	广州蔚蓝	020-38801560	杭州蓝天	0571-8844699		

为保障您享受 EPSON 公司全面售后服务，请在购机时认明 CCIB(中国进出口商检局)认证标志，同时请使用 EPSON 正品耗材，以确保最佳打印品质。



活 的

sina 新浪网

http://games.sina.com.cn



新浪网育碧游戏专区

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼（200122）
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444



该游戏的中文版本采用DVD盒包装，赠送一张“千禧育碧游戏演示盘”和由“熊猫卫士”提供的杀毒软件的捆绑版



熊猫卫士
www.pandaguard.com

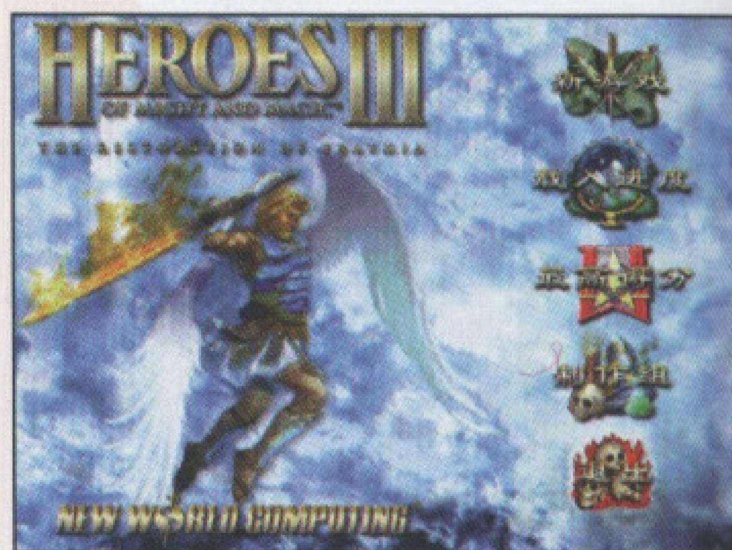
该版本游戏的售价为

48元

游戏类型：回合制策略　　制作公司：3DO　　上市日期：2000年3月

发行版本：**中文版**

游戏内容



经过多年血与泪的战争，忠于罗兰德的勇士们终于夺回了这一片富饶的土地。春回大地，一切都恢复了往日的安详与平和。但正当战争的硝烟散尽，战争的阴影即将从人们的心目中抹去之时，可怕的流星雨袭击了恩洛斯大地，伟大的君主罗兰德国王突然失踪，一次又再次陷入混乱。正当恩洛斯的英雄们为弄清事件真相奋力厮杀时，在恩洛斯大陆的东南方，王后凯瑟琳的故乡，另一块富有的土地---埃拉西亚也正面临着一场巨大的灾难，王后的父亲神秘死亡，各地出现了奇怪的不死生物，到处充满了血腥与杀戮，为了拯救大地，英雄们不得不再次举起他们的剑……









游戏特点

- ◇ 精美绝伦的画面，采用3D渲染制作的人物和怪兽以及建筑
- ◇ 800X600的分辨率和65000种色彩，比上一代产品大有改进
- ◇ 简单易用的回合制游戏，上手更加容易
- ◇ 独特的基于环境的战斗地形系统
- ◇ 允许玩家定义角色的升级等功能
- ◇ 8个完整的市镇和城堡，16种不同的英雄，超过120个战斗单元
- ◇ 改进的多人游戏，支持8个玩家通过局域网和互联网游戏
- ◇ **全部中文化的游戏界面，操作方式一目了然**



Country selection 联赛选择：
多达全球70个国家联赛，包括欧洲五大超级联赛、三大杯赛在内。

新增全新中国甲A联赛将可使您带领14支中国甲A球队中任意一队驰骋甲A赛场。



MatchAction 赛场操作：
全新比赛界面，赛场实况、球员状态、技术统计一目了然。
完全更新的现场解说词，绝不会让你有重复的感觉。
随时可以调整球队战术、替换队员，胜败关键全在你手。

Newspaper 新闻报道：
更详细、更全面、更真实的各国足球相关新闻报道。
著名球员的天价转会费当然是新闻的热点，可也有小道消息和假新闻的存在，您可要辨明真伪呦！

ScoutReport 球探报告：
新增的球探报告，您可派出俱乐部聘用的球探去世界各地网罗现有人才和挖掘未来之星。球探能力的高低将是决定他觅得人才好坏的重要条件，未来的贝克汉姆和奥特加就等待着您去发现了。

TeamSelection 球队选择：
游戏为您提供全球1400家俱乐部中29000名足球队员的最新真实数据。大俱乐部可以使你在转会市场上如鱼得水，一掷千金的购买你中意的球员。而带领弱旅在群强林立的联赛中抢得一席之地则更能展现你执教风采。当然，小俱乐部那捉襟见肘的日子可并不是那么好过的！

Training 训练：
系统的训练将是球员赛场上良好状态的保证，完善的训练安排功能可以让你为每个球员布置好详尽的每日训练计划。而你未来的希望之星也就是靠刻苦锻炼出来的。别吝啬于球员们的体力，"铁血政策"将是你开启胜利之门的金钥匙！

手册内页附赠
《完全上手指南》

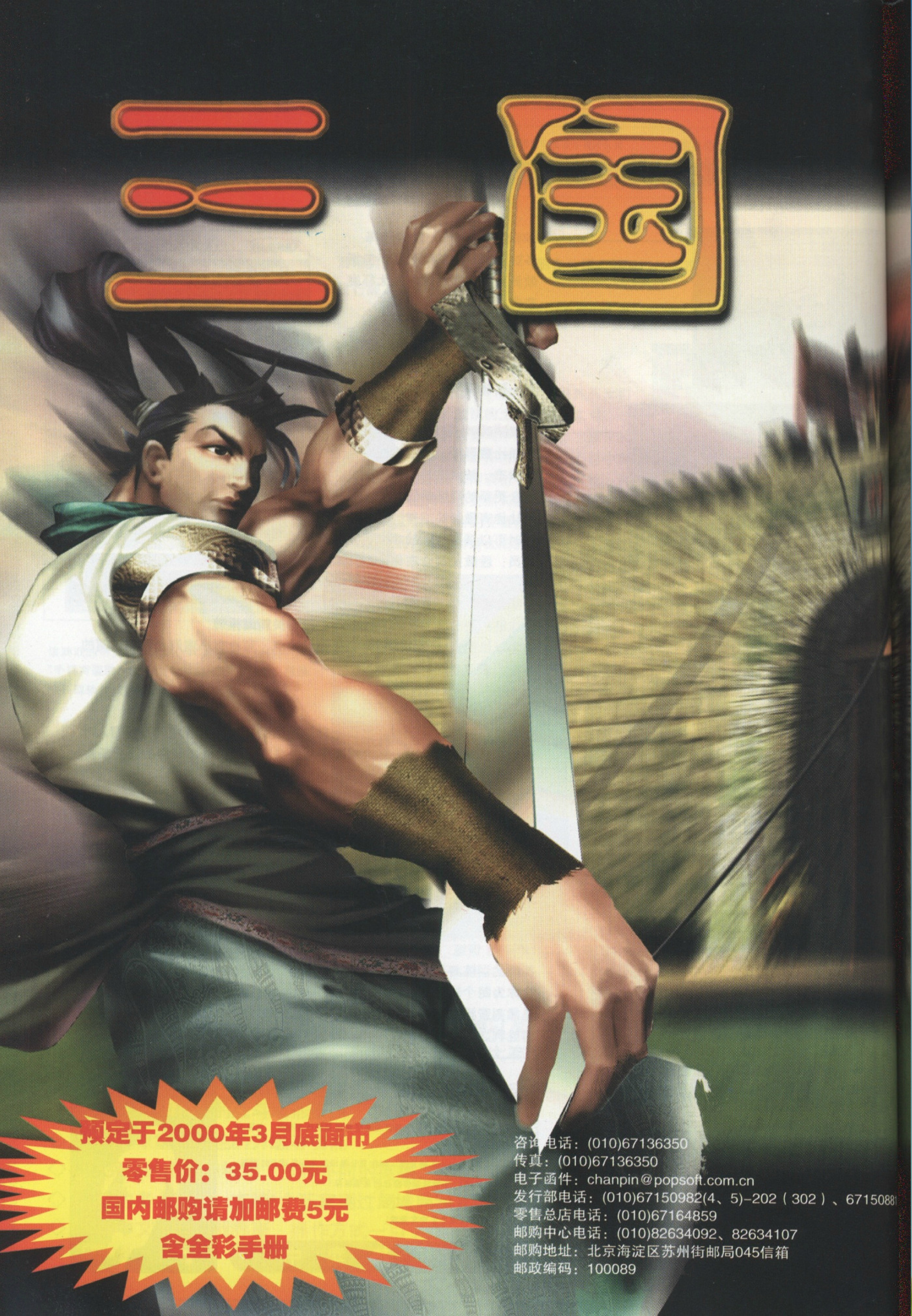
全方位体验令人着迷的足球运动！

《世界足球》--11人制足球，囊括全球所有顶级俱乐部球队，包括中国甲A联赛球队
《彪马街头足球》--4人制足球，向你充分展示顶尖球员成长的烦恼
《世界足球经理》--学习运作自己的超级球队！

三张光盘，囊括三个全中文游戏！

疯 狂 热 卖 中




三国
预定于2000年3月底面市
零售价：35.00元
国内邮购请加邮费5元
含全彩手册
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、6715088
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

玩游戏 • 读宝典

轩辕剑 3

轩辕宝典



附赠经典CD一张

内含『轩辕剑』系列经典曲目四十首及多个高分辨率『轩辕剑3』壁纸、屏保。



零售价：28元

- 主要人物介绍及错综复杂的人物关系图
- 黄帝、蚩尤、撒旦以及轩辕剑的历史和传说
- 赛特、妮可、卡玛、李靖4个主人公所拥有的绝技、武器、法宝、魔法 的详细资料
- 怪物志（够级别的），包括对怪物的武器、法宝、魔法等的介绍
- 游戏中所有迷宫的详细剖析
- 小说式的游戏情节攻略，告诉您游戏中人物之间的纠缠情结
- 公开游戏里所有可能碰到的支线剧情
- 全书为大32开，共计196页，全彩攻略，零售价28元



SOFTSTAR　晶合连锁

大宇资讯公司出品　晶合顺达计算机公司总代理

晶合软件销售连锁组织总承销　全国各地软件专卖店及报刊书亭有售　大众软件邮购中心办理邮购

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱　邮编：100089

热线咨询电话：010－82634107、010－82634092

E－mail：jhyf@popsoft.com.cn





上海依星电脑软件有限公司授权
北京晶合顺达计算机公司总代理

永远的伊苏

YS ETERNAL

Presented by Falcom

大众软件服务快车

晶合顺达软件销售连锁组织........69、插2、3、4

本期广告索引!

DELL直销........封底
上海依星电脑软件有限公司........前彩2、3
晶合顺达计算机公司........前彩4、5、内彩6
珠穆朗玛电子商务网络服务有限公司........前彩6
联想电脑........前彩7、67
爱普生(中国)有限公司........前彩8
北京创新未来科技发展有限公司........内彩1
上海育碧电脑软件有限公司........内彩2、3、插5、6
北京新天地互动多媒体技术公司........内彩7
北京中青旅创先电脑软件有限公司........内彩8
北京沸点科技公司........36
冲浪平台(中国)软件技术有限公司........37
乐亿阳趋势科技有限公司........插1
Matrox公司........插7
北京连邦软件有限公司........插8
北京捷三峰网络游戏........插9、10
天津福克斯考试培训中心........插12
北京蚁巢科技有限责任公司........插12
北京实达铭泰计算机技术开发公司........66
创智教育公司........67
北京金洪恩电脑有限公司........68、69
北京雅达伟业计算机软件开发有限责任公司........68
北京贝翰德电脑技术公司........69

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

本片由 玩具兵工作室、晶合顺达计算机公司、方圆电子音像出版社 联合推出

晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
大众软件邮购中心办理邮购　咨询电话：010-82634107

平原惊雷

千年新时尚，游戏新感觉

游戏定作！！

听说过定作游戏吗？想不想将游戏的主人公和搭档换成自己和亲密朋友的形像？定作费150－180元。

领悟游戏真谛　领导游戏新潮流

具体办法请来函至大众软件邮购中心或拨打咨询电话：

010－82634093

零售价 **28元**

正版“平原惊雷”软件，零售价28元且附赠游戏修改工具“东方不败”软件一套。

★有您熟悉的故事情节：
以抗日战争为背景，充分发挥了《地雷战》、《地道战》、《平原游击队》等影片的广阔素材，宏扬了大无畏的民族气节。
★有新意：
动作+RPG，需要你的灵活与智慧。
★有份量：
41关，关关相扣，一关更比一关难。
★有意义：
属于中国人自己的“炸弹超人”。
★有特点：
融进了RPG、AVG、ACT等游戏特点，
游戏感强且操作简单，老少皆宜。

晶合软件销售连锁组织联系电话

名称	电话	联系人
晶合北京总店	67164859	
晶合北京一分店	62630299	
晶合北京长椿街分店	66018119	
晶合北京万寿路分店	68159093	
晶合北京和平里分店	84210214	
晶合北京大兴分店	69202500	
晶合北京垂杨柳分店	67786334	
晶合北京安定门分店	86472172	
晶合北京科苑书城分店	68515544-2095	
晶合北京明光电脑广场分店（展位号：G21）		
晶合海口宏胜	6717056	张少菊
晶合兰州龙安	8811591	郭 蔚
晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
晶合杭州南北	8073048	曹一鸣
晶合昆明棒子	5176880	王全文
晶合锦州北方	3131788	王 芳
晶合太原和生	7234490	师文侠
晶合遵义天地	8633815	陈亚君
晶合贵阳兄弟	5894210	林 光
晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明
晶合石家庄自然	5086096	万 雷
晶合新疆华顺	2849854	韩 浩
晶合柳州分部	2835821	郑 震
晶合保定丽景	3035112	常丽景
晶合南京新高	4544417	侯 燕
晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
晶合长春安航	5656612	孙安航
晶合武汉精恒	87654137	林 谦
晶合宁波今日	7248229	杨兴科
晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔
晶合周口海天	8265701	任 蕾
晶合齐齐哈尔光大	2404644	马殿光
晶合大同中利雅	2044320	李 军
晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
晶合萍乡未来电脑	6811951	刘 刚
晶合大连维尔	3635721	隋 凯
晶合开封大众电脑	5958268	徐 斌
晶合天津展望	27830166	王 景
晶合厦门新鸿杰(第三综合经营部)	2210179	王作斌
晶合济南洪恩科技	6980984	吕延兵
晶合西藏分部	6813383	彭期军
晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
晶合三明分部	8256077	林 蕾
晶合郑州分部	6993569	丁卫华
晶合新乡分部	3024847	王风根
晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海 峰
晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭 宇

新建分部

★深圳鹏城软件专卖店
地址：深圳市赛格电子市场4楼品牌专卖店4203室
联系人：李延昭

★莆田市三超电脑有限公司
地址：莆田市学园南路1号（江通大酒店旁）
电话：0594-2683555
联系人：陈肇英

★无锡市万科技术有限公司
地址：无锡市学前街35号-2
电话：0510-2766770、2750954
传真：0510-2769274



大宇系列活动答题卷



活动时间：即日起至2000年5月31日（以邮戳为准）

参加办法：请您将下面的答卷填好后贴在信封背面（复印、手画有效），寄到：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱北京晶合顺达计算机公司（100089）即可。

奖项及奖品：

大宇系列活动共设特等奖5名

奖品：获奖玩家可参加大宇公司创作人员在内的联谊活动（提供来京的全部费用），并可获得大宇创作人员签名的五套产品。

另外，大宇有奖系列活动之一（轩辕剑3）设幸运奖50名

奖品：《轩辕剑3》一套、轩辕T恤一件、第五届大众软件奖券一张

大宇有奖系列活动之二（明星志愿2）设幸运奖50名

奖品：《明星志愿2》一套、明星T恤一件、第五届大众软件奖券一张



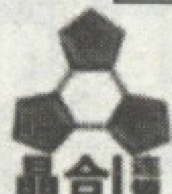
◀ 大宇系列活动一（轩辕剑3）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8
答案								
题号	9	10	11	12	13	14	15	16
答案								

▼ 大宇系列活动二（明星志愿2）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案										





大宇资讯股份有限公司

北京晶合顺达计算机公司

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

大众软件邮购中心　产品热销排行榜

娱乐天地

名称	价格
恋爱物语I	38/25
麻烦大了	38/38
圣剑奇兵	49/49
烈火文明（简装）	38/38
风色纪想之封神之刻	49/49
鹿鼎记II（智冠）	69/59
铁路大亨	25/25
便利商店	19/19
便利商店+速食店	35/35
心跳回忆－永远属于你	38/38
战国美少女II春风之章	69/59
半条命 --- 针锋相对	50/50
科隆战记III	48/48
特勤机甲队III	38/38
TV电视梦工厂	28/28
千典游戏龙－飘花千夜雪	38/38
彪马足球	38/38
银色幻想	50/50

教育与休闲

名称	价格
英语世纪行II标准版	298/238
MP3唱不停	28/28
MP3音乐无限	28/28
独立制片人	188/160
PC SHOW IN	68/55
美达美电脑复读机	38/38
COOL 3D2.5普及版	38/38
IQ搜索王	38/38
电脑世纪行II标准版（13CD）	198/180
得心应手（8CD）	148/120
开天辟地II（特惠装）	125/100
送自由与荣耀	
万家福星（50CD）	788/700
心情故事	39/39
-心理测试与音乐治疗	
瑞星99世纪版	260/200

攻城略地

名称	价格
英雄宝典－魔法门之英雄无敌3攻略	18/18
攻略手札五	7/7
攻略手札六	7/7

百宝箱

名称	价格
金山词霸2000	28/28
金山快译2000	28/28
KILL98专用版For Win95/98	260/210
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级保镖2000(标准版)	118/89
永久汉化2000(抢鲜版)	38/38
超级解霸5.5	98/78
东方网神世纪号	29/29
东方快车世纪号	29/29

热卖新品

名称	价格
卒业 --- 恋爱篇	38/38
平原惊雷	28/28
法老王	68/59
FIFA2000	50/50
NBA2000	50/50
明星志愿II	48/48
轩辕剑III	128/128
我形我速3.0	48/48
心跳回忆纪念画册	35/35
升刚	38/38
主题公园世界II中文版	50/50
恺撒大帝III	148/125

周边产品

名称	价格
博图起始牌	58/52.2
博图补充包	20/20
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26.1
三国起始包	58/52.2
三国补充包	22/22
三国预组套牌	70/63
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22

精品珍藏

名称	价格
古墓丽影I世纪珍藏版	35/35
古墓丽影II世纪珍藏版	35/35
古墓丽影III世纪珍藏版	50/50
魔法师传奇千禧版	35/35
足球万岁千禧版	35/35
盟军敢死队 --- 使命召唤	35/35
过山车大亨千禧珍藏版	35/35
盟军敢死队 --- 深入敌后	50/50
生化危机I	48/48
盟军敢死队－中文典藏	168/150
英雄无敌（千禧珍藏版）	168/150
英雄无敌 -- 末日之刃	88/75

SGK A级光记录产品系列

为确保广大用户的切身利益，本公司特别实行：该系列产品未刻录前经检测确有质量问题的，本公司负责一对一调换；刻录过程中出现问题无法使用的，本公司以三对一的比例调换新盘！

本系列光盘五张起邮，量大价优。

CD-RW(可擦写)
容量：650MB/74min
价格：48.00

CD-R白金碟(精装)
容量：650MB/74min
价格：15.00

CD-R白金碟(简装)
容量：650MB/74min
价格：8.00

CD-R迷你白金碟
容量：185MB/21min
价格：21.00

邮购软件，请您在当地邮局填写汇款单，最好附上您的联系电话和E-mail。另有大量目录，欢迎免费索取，《晶合软件广场》（邮资2元）。
汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱　邮政编码：100089
E－mail：jhyf@popsoft.com.cn　咨询电话：010－82634093、82634092　收款人：大众软件邮购中心

买软件到中关村

——北京电子出版物软件批发市场

祝大家：新年快乐、万事兴龍

正版软件

一个政府倡导的　批发市场
一个软件经销商采购的　聚散地
一个老百姓购买的　理想场所

欢迎光临

地址：北京市海淀区海淀大街8号（现代电子市场二层）
电话：010-82630321　传真：010-62564791
邮编：100080

乘车路线：乘302路、716路、814路中关村下车，乘320路、332路黄庄下车

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

赠送育碧2000年最新展示盘

中文完整版

家园

HOMEWORLD

全三维即时战略游戏

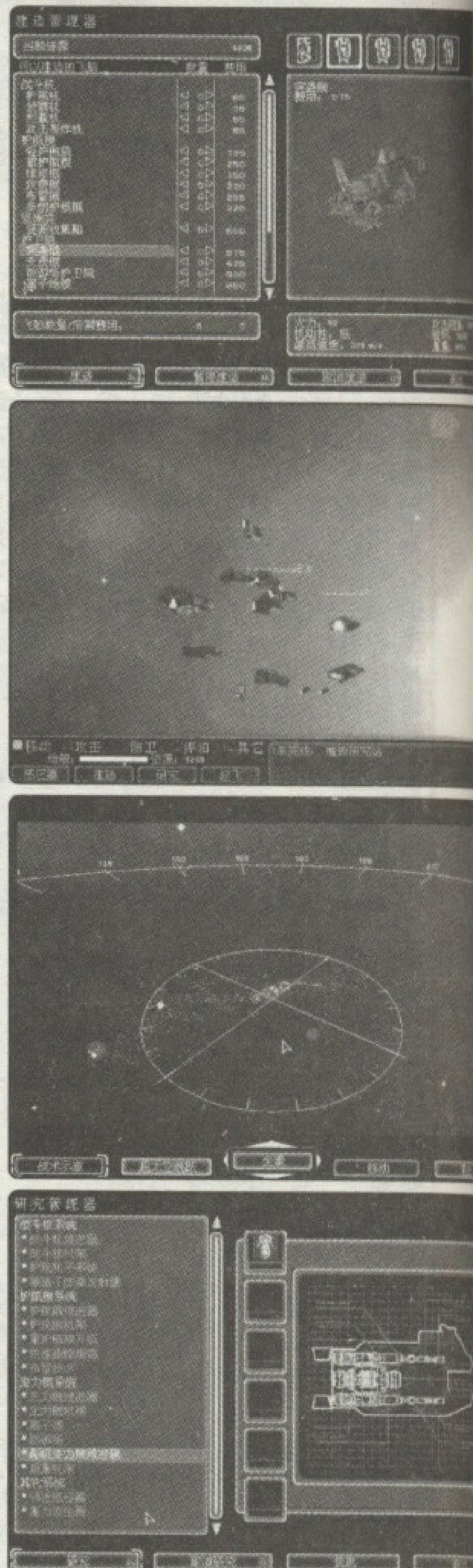
仅售48元

熊猫卫士 www.pandaguard.com

包含库申和卡拉克两个种族的战争

家园中文完整版（Homeworld）

双CD 48元



赠送育碧千禧游戏展示盘，其中包括多次获得 PC Magazine评选的最佳编辑选择奖的熊猫卫士杀毒软件

凡购买了《家园》完全攻略宝典的玩家可享受8折优惠获得《家园》中文版。只要将8折汇款<38.4元>连同书中回执寄回育碧软件公司，并注明"《家园》优惠"，邮费全免。

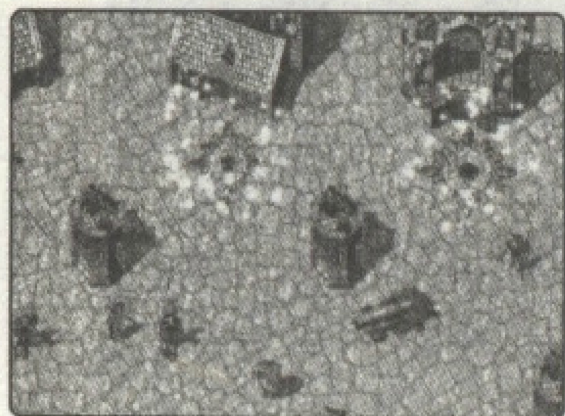


游戏特点

* 席卷欧美业界的三维形态即时战略游戏
* 完完全全的中文界面，让玩家轻松享受游戏精华。
* 漂亮震撼的光影表现，出色的音效表现
* 完整收录库申、卡拉克两个种族的战役史诗
* 全面支持各种标准的三维加速硬件
* 最多8人参战的多人游戏模式

完全中文汉化　　超值价格上市

横扫千军之王国风云（Total Annihilation: Kingdoms）





38元

游戏特点

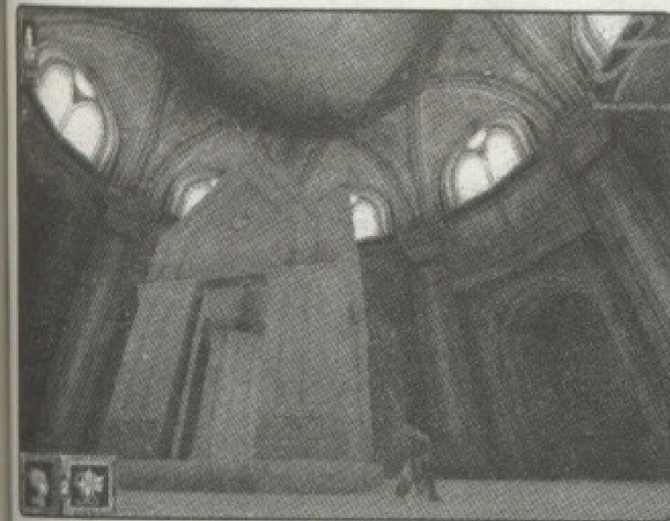
* 更丰富，更有深度的故事和角色发展
* 经验值以及作战单位升级后明显外表变化
* 四个独特且具有完全不同的建筑层级的参战种族
* 首创混战型的叙事方式，长达48关的战役任务
* 16位色彩带来不可思议细节化的作战单位、地形、建筑

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品



仅售38元

中古世纪即时战略的惊世之作





Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

时空之轮

仅售38元

改编自罗伯特·乔丹的畅销幻想小说

根据著名小说家罗伯特·乔丹同名小说改编

* 交织着剑与魔法，王子与怪兽，激烈而有复杂的政治斗争的剧情发展

* 采用《虚幻世界》的引擎制作，保证游戏画面能表现各种精彩的光景效果

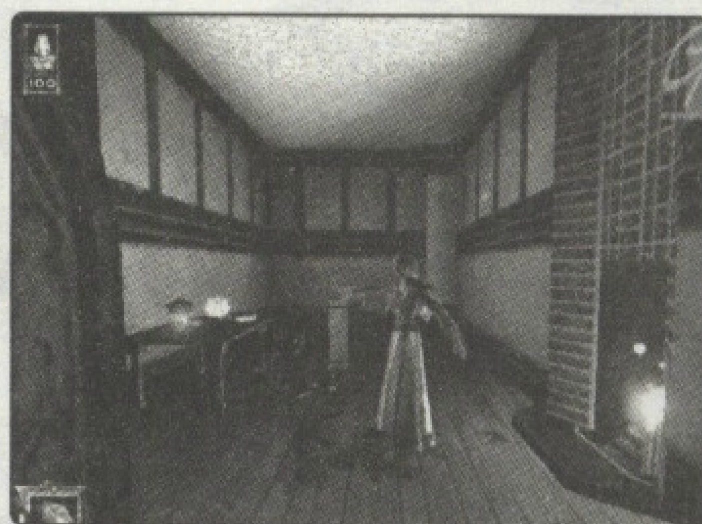
* 结合角色扮演，动作和策略游戏的多种成份

* 支持因特网上的多人连机游戏，玩家可以通过石头之门在“世界范围”旅行，获取能量，治疗伤病，或者指挥自己的军队与敌人交战

* 具有很强的交互能力的非玩者人物，玩家可以雇佣刺客去干掉别人，别人也可以这样对付你，而且刺客也可能背叛你

* 魔法高于一切，数百种变化多端的魔法将取代武器成为游戏中攻击，防御，甚至是成败的关键

* 特殊的编辑器供玩家亲自设计堡垒等场景和物件



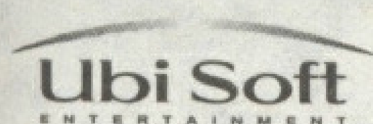


玩偶世家

时空英雄

38元

- 讲述勇敢的骑士穿越时空，改变命运对抗邪恶黑骑士的复仇传奇
- 游戏概念类似著名游戏《赛尔达64》，电脑上稀有的动作角色扮演新作
- 根据欧洲风靡的玩具造型“玩偶世家(Playmobil®)”设计制作游戏角色造型
- 50多个角色，14个世界，40种不同的场景造就的玩偶梦幻世界
- 完全三维制作的角色，充分保留玩具原味，更增添几分动感和活力。
- 精心设计的魔法系统和武器系统，对抗各种法力强大的敌人。



上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

LUNATIC DAWN Passage of The Book

全球闻名的图形化、全开放中文MUD式RPG游戏

日本 Artdink 公司继《侠客游—未来之书》后最新力作。

这是一个自由开放的世界!

开放式的自由冒险，不再是单线剧情发展的RPG。

全开放式的场景，无固定路线的情节，在这个世界中，一切由你。

随着时间的流逝，各种突发事件层出不穷，永不停歇。

妖精国商人、皇室召见、恶魔复活、武林大会、梦中情人……

这是一个庞大的冒险世界!

四个不同国度构成的世界，以中国、日本、中东和欧洲为原型。

神秘洞窟有各种陷阱和怪物，还有传说中的财宝与四百种道具。

游戏中更有游戏！养成型的RPG

当你对冒险生涯厌倦时，可以买所豪宅，娶妻生子，模拟人生。

当你的冒险生涯结束后，可以扮演后代，继续冒险，永不消失。

按你的主张行事！个性化的RPG

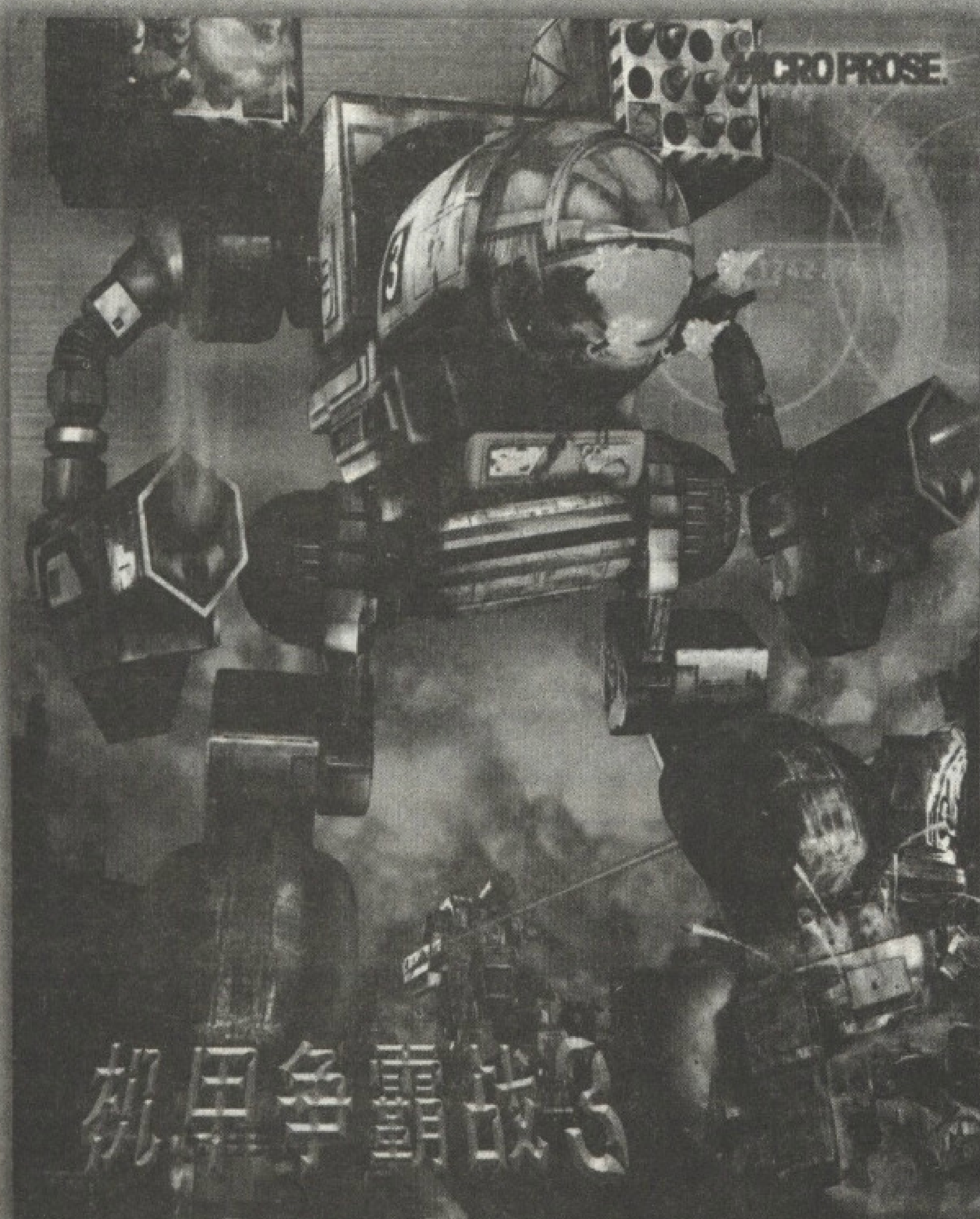
你既可成为一代大侠或狂魔，也可能是一名平凡的江湖客。

既可独身一人孤老而终，也可“仗剑为红颜”、侠侣走江湖。

热心，自负，富有侠道精神的你最适合玩《侠客游—前途道标》

零售价 98 元 限量送 24 个轻松小游戏





MECH WARRIOR 3

销售量一路飚升的模拟机甲对战游戏

30 英尺高、重达 50 吨的机甲战士，钢筋铁骨，没有灵巧的双手，代之以犀利的武器，你是人类的捍卫者……还是掘墓人?

你有“勇敢”的一面：迈着低沉脚步，跋山涉水，深入虎穴。

你有“团结”的一面：野战维修，掩护队友撤离，进行火力支援。

你有“狡猾”的一面：潜伏在群山背后、隐藏在水中、或在拐角设伏。

你有“真实”的一面：在流弹横飞、巨大爆炸中抖动双翼，战栗发抖。

不管怎样，在真实的机甲世界中，你是一名精英级的斗士!

《机甲争霸战III》(Mech Warrior 3) 把你带回到史诗般壮丽的机甲战场。

* 《装甲指挥官》的姊妹篇。美国 MicroProse 公司最新力作。
* 20 个扣人心弦的关卡。如果不慎用你的大脑，只有走上死亡一途!
* 18 种机甲战神，35 种终极武器。可以对任意角度开火!
* 穿透空气的激光炮火，划出光影的远程导弹，足以炸翻你的屏幕!
* 目标锁定和放大技术，使你轻而易举地远距离狙击敌人。
* 多视角设定，满足喜欢第一人称或第三人称视角游戏的玩家。

支持多人联网对战。无须 3D 加速卡。

零售价 148 元 限量送 24 个轻松小游戏

本 月 上 市 敬 请 期 待

第三波 代理发行

www 网上连邦 federal .COM.CN

北京连邦软件有限公司 总经销

电话：010-62525338 产品中心销售部



笑泯恩仇录——日月猛虎之黄世仁

夜,漆黑如墨。雨,倾盆而下。"喀喇"一声巨响,闪电划破夜幕。霹雳堂的门前出现了一条人影。那人慢慢走在雨里,很慢很慢(网速实在太慢,而且随时就要掉线!!!)。对于那江湖中高悬于霹雳堂大门上八面威风的三个金字,他正眼也不瞧,只是慢慢地走了过去。

忽然,身后传来一声佛号:"阿弥陀佛!"人影停了下来,慢慢慢慢地转过身来。一张忧郁而又苍白的脸,却有着一双布满血丝的眼睛。

雨渐渐住了,只见身后树林的一块大石上,端坐着一个老和尚,面目慈祥,但却似乎带着一些狡诈,正说道:"年轻人,老衲看你面带杀气,恐怕此行于人于已都不利啊——""住口!!你是什么东西?也配来教训我。"那面色苍白的年轻人声音低沉而又嘶哑,带着点狂躁。和尚继续说道:"老衲自幼出家少林,法号上心下痛。年轻人,你练功已渐入魔道,内力充盈却无法渲泄,再练下去,只怕会一如堤坝决口,一溃千里啊。老衲只想劝施主早日放下屠刀,立地成佛,方可修成正果啊!""哈哈哈!!"年轻人狂笑一声,喝道:"大胆妖孽!!!居然敢假扮少林得道高僧,我早就识破你的原形,正好就拿你试剑吧!"一把剑斜斜地挂在年轻人的腰间,年轻人慢慢慢慢地将它拔了出来。那剑看似锈迹斑斑,但一出鞘,其正宗的光芒却令天地为之黯淡。

心痛和尚面色一变,又迅即恢复,道:"倚天剑!原来施主是日月教的人。你到底是谁?"年轻人轻轻道:"我姓黄,是人!!专杀你们这些孽障人妖!!!"说罢,手臂微微抖动,已幻出朵朵剑花,片刻之间已将心痛和尚周身笼罩,剑气围成的圈子越绕越小。心痛和尚脸色一沉,双手下垂,虚抱半怀,大袖无风自动,如充了气般地鼓了起来。少年黄飞鸿,错了,是少年黄世仁一看心痛和尚这般架式,心下也是一凛:"原来这厮竟会少林第七十三绝技——佛门深似海!"

黄世仁当下大喝一声:"赐与我力量吧,希瑞!"不好!喊错了,再喊:"小宇宙,爆发吧!"啊?还错,又喊:"万径人踪灭!!!"只见剑锋一变,剑气圈陡然消失,天空中却响起道道尖锐的"嘶嘶"剑气声,风云为之失色。日月神教的剑法本就让日月无光。心痛和尚发一声喊:"好!想不到今天能够见到日月黄世仁的成名绝技——万径人踪灭!!!"

剑光一闪令人寒,心痛和尚刚说完这句话,突然发现自己胸口有把剑柄。他觉得有点眼熟,抬起头来,黄世仁正对着他淡淡地说:"那是我的剑。"心痛又低头看自己胸口的剑柄,似乎不肯相信那把剑已经插在自己的胸口,他摇了摇头,又摇了摇头,轻轻地说:"幸好我今天穿了件软猬甲。""啊??!!"这下轮到黄世仁大惊失色。天地间一时也都静了下来。

心痛和尚终于开口说道:"施主的确没看走眼,老衲的确不是人。但绝不是什么妖孽。"黄世仁低着头,心痛欲绝,又好象刚走完二万五千里长征,累得已经说不出话了(内力白白损失50万,能不心痛吗?)。心痛和尚又道:"黄世仁,你去过东门吗?如果没有,我想和你一起去吹吹风。""啊??!!东门?吹风?"天空中已经出现一道彩虹,雨后的树叶尤其显得绿……

数日后,据说有人看见江湖大虾东门吹风跟日月黄世仁在洛阳的太白酒楼把酒言欢。那又是后话,不提也罢。

血染锦衣!! 醉看江湖! ——大内东厂枢密使-红色国王

我一步一步地走近电脑,打开了电源。

我进入了这个到处都是激烈争斗的世界,其中有的就是无尽的撕杀。如果对方太"爱"你的话,你一定会很爽的。这个世界里还有很多的帮派,里面有的是大大小小的头目。只要他们一声令下,就会有无数个象我一样的"帮众"赴汤蹈火,血染沙场,正中了他们的心怀!他们太需要我们的"支持",我们是他们经验值的来源!!

我进入了江湖,但是没有太大的动静,然后我向"客栈"走来。一个"人"(或许他可能是一个人)想让我支持他的工作!他想把我变成他所喜欢的经验值!突然他一指戳了过来,正好戳在我头上。又是————大理段氏!当时他们来和我聊天的时候,还许诺如何如何……结果居然是这种东西!他把我K掉了,转身走了。我居然发现我是如此的渺小!!我只是一堆——经验值!!我只有面对着电脑屏幕而战栗着……

他为什么要杀我,难道他的良心没有发现吗?旁边又是一阵熟悉的鸽子扑腾声音。完了,我们这个网吧的弟兄算是全挂了。 过了好久,旁边的弟兄发出了一阵狂叫声"一啊~!!!!!!"我走过去,看见他一付想哭但是哭不出来的面孔。他应该也牺牲了吧。四周变得死一样的寂静。

我的同门从我的旁边走了过来,若无其事地四处看:"发生了什么事????"我没有问他是否被人K过,而是问"我们的帮主呢??我所景仰的帮主呢????……""新来的人都会问这个问题",他好象还很镇定,"我们的帮主???他去泡妞了!!!因为最近我们帮来了一个漂亮的小师妹,所以没有工夫理你们这些新来的人……你们不是要傻头傻脑地希望他来救你吧……"

是这样的吗??我们为我所热爱的帮派抛头颅撒热血!!血染锦衣!!他却把我们当成了泡妞的工具!!与别派掌门瞎侃的筹码???……突然我对江湖世界热爱的心情开始动摇了起来!!!! 这就是我们宿命吗……!!我所景仰的帮主他会是这样的吗????我所热爱的同门是这样的吗???我向往的事业和工作就是这些吗???我不信!!我不信!!

我会为我的信仰而坚持不懈!!为光大锦衣卫而奋斗到底!!让我的鲜血来为我们的锦衣添色!!让我血染沙场!!醉看江湖!!!!!!!!



大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴

我热爱！所以我等待！——小雪羽儿

上网四个月了，玩的第一个游戏是《笑傲江湖》，第二个游戏是《谁与争锋》，第三个是《网络创世纪》。我不知道以后会玩什么游戏，也不知道有相同或类似经历的人是否存在，我只是在一个千禧年的冬夜，早睡早起赶网络速度的精灵。

我上了网，照料了一下我在 GAMENOW 的花，上了笑傲江湖论坛，整理完自己的版面，朋友在 OICQ 上催我上 UO。突然，我看到了江湖的小字报还空着，我心中突然有一种想说些什么的冲动，于是，我预定了这个位置，断线，打开了一个空白的窗口。

笑傲江湖曾经让我在上网后几天内沉迷其中；又在短短的几个星期让我领悟到了这个游戏的精髓和真谛；当我第五次没有牺牲在倭寇的长刀下，却死于国人的偷袭中时，我决定退出了。但是，我同时又喜欢上了论坛——这个没有杀戮和鲜血，只有友爱和温情的地方。在论坛的时光非常快乐，但是论坛更象一块黑板报，一个招贴栏，一面可以涂鸦的墙或别的什么，却不象是一个江湖，也不能占领一个人全部的网络心房。

谁与争锋及时的出现了，那是一个不成熟的，但是很令人期待的游戏，那里的每一段时间都很精彩。当然，那会是另一个故事，而且在短暂的 MUD 生活后，中断了。

也许 GAMENOW 的前景远大，但是现在，她不过是一个更具体化，个性化的虚拟社区而已。还远远没有达到让人感到有在网络上生活的程度。当我发觉对上网入迷时，我自己曾给网络下过一个定义：一个能让人重新活一回的地方。难道，茫茫的互联网上，就没有什么能让人再全身心投入地活着？

该正视网络创世纪了。有我哥哥的帮忙，光盘，网络，联线，都不是问题，英语也不能对我构成障碍。我用着一个满意的英文 ID 活在了不列颠尼亚的大陆上。

一切看起来真是完美无缺，图象，声音，动作，人物。我所想做的事，总能做到，在做了几千件衣服后，我在王国的手工艺界开始显现峥嵘，在做了足足能够铺满不列颠首都街道的衣服后，我成了王国第一裁缝。当我穿着自己精工剪裁的一整套衣服，骑着陆行鸟在不列颠大陆驰骋的时候，或是坐在自己房前喷泉边悠闲地喝着咖啡时，真的有一种生活在 UO 中的感觉。但是日子久了，看着那异国情调的画面，听着苏格兰长笛的乐风，领会着不是母语的英文，却总让我感到一丝丝陌生。龙和地下城终究是别人的故事，笑傲江湖才是我们中国人的传说。

我还是无法忘怀笑傲江湖，无法忘记谁与争锋。

我不上江湖好久了，但是我一直呆在论坛，热衷于论坛的同时，对笑傲江湖的每一个最新消息，每一分改变，我的眼睛总是没有放过。是的，笑傲江湖在进行一场变革，可是变的还不够快，不够好，缺乏大刀阔斧的气势，也摆脱不了蜕变前阵痛的无奈。

但是，乐斗士小猪们总是给我们带来新的期望，他们工作的很努力，现在也开始学会了从善如流，特别是今天，他们隆重开设了 UO 的讨论区，这一点显示了他们的大度和未来的壮志雄心。大度和雄心壮志，且努力的人，终究会成功的。

期待小猪们，更努力一些！祝愿小猪们，运气好一点！我还是在期待着我重上江湖的一天。或者是，UO 里的笑傲江湖老玩家回家的一天！我热爱！所以我等待！（我想，这不是我一个人的想法，是江湖中很多很多人的心愿，对不对？）

——小雪羽儿写于两千年一月二十四日晨冬雨窗前

有感于天葵与情儿的退出——片片枫叶红

虽然不知道您是否真的是重庆人……

在我的印象里，我们重庆人好象都比较坚强，比较善于面对现实的，不是吗？

天葵和晴儿都是我在网络上最好最好的朋友，甚至于他们的爱情也是我在那里牵线搭桥。他们的事情发生以后，我也很难过，可是我也明白：江湖的本义就是适者生存，不适者淘汰。这是现实乃至网络不变的生存法则！

他们心中有爱了，再也提不起手中的刀，扬不起心中的剑，他们已经不适合再生存在江湖了！江湖有义，但不应有爱……你可以来这里寻找心中神圣的爱情，寻找虚幻的"轻舞飞扬"，寻找真挚的友情，可是，你千万别以为这里就是你的避风港！有一种观点认为网络的意义就在于它提供给人们一个逃避现实的场所。其实，他们错了：在网络，同样有着它自己的法则！强者留下，弱者还是走开的好！既然是江湖，那冷血和惨杀自然是免不了的。这里和现实一样：有好人，自然也有坏人！不要再以小孩子的眼光来看待江湖了，试着让自己坚强起来吧！当你真正坚强的时候，你就会发觉，原来这里本就是很可爱本就是很现实的！其实这和游戏机制没什么关连的：不得不承认，这个游戏还有很多不足，还有很多需要完善的地方，但这和坏人的生存有什么关联呢？

其实，我也很想在这个江湖里做一个大魔头的，可惜：我还是不够坚强……sigh。做坏人比做好人要难很多，不是吗？



广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的____彩色____黑白广告中看到__________公司(厂家)

产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：______ 年龄：______ 电话：______ 职务：______

工作单位：____________________

通信地址：____________________

邮编：____________________

填好后，请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		
您希望我们的配套光盘附送 □游戏 □多媒体教学软件		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

《大众软件》读者评刊表（2000年第6期）

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 特别情报
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 中国游戏报道	□ 前线地带
□ 网络时代	□ 应用心得	□ 游戏赏析	□ 攻略指引
□ 问题交流	□ 读编往来	□ 游戏畅谈	□ 游戏剧场
		□ 有字天书	□ TOP TEN

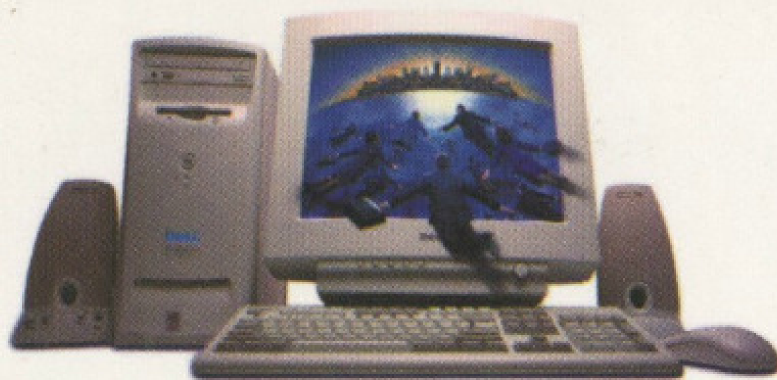
本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

投入梦想，收获成功

戴尔电脑公司一贯采用的直销模式无疑是当今最快捷的销售模式，它不必经过诸多经销商的复杂环节，却能与您的需求保持高度一致。
在购买过程中，您可以参照我们提供的具有良好整机性能的众多机型，作出最合理的选择，其中包括采用英特尔®奔腾® III 处理器的高端 DELL DIMENSION™ XPS B/T 系列台式机；实用型 DELL DIMENSION™ L 系列，及具有强大网络功能的 DELL OPTIPLEX™ 系列等，而在笔记本电脑及服务器、工作站等各方面，戴尔公司同样具有超凡的卓越品质。
单纯但紧密的伙伴关系是您把握领先的最佳途径。在此过程中，我们将为您发展的每一步及时提供可靠支持。在我们的眼里，没有一次性的顾客，只有终身的服务。
商业用户请于周一至周五8:30——17:30，个人用户请于周一至周六8:30——17:30拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

声明：戴尔计算机（中国）有限公司在中国大陆完全采用直销模式，无任何授权代理商、经销商。



DELL DIMENSION ™ L 系列台式机、17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)，图中Harman Kardon HK195音箱为可选配件

DELL DIMENSION™ 商用台式机

DELL DIMENSION™ L466cx 台式机 英特尔® 赛扬 ™ 处理器 433MHz

- 微型立式机箱
- 集成 128KB L2 缓存
- 32MB 100MHz SDRAM 内存
- 4.3GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- 48 倍速最大[7]可变 CD-ROM
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 8,388

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 291
★ 另加 3Com® 3C905C Fast Etherlink® XL 10/100PCI 网卡，加收：人民币 630
★ 可升级至Sony CD-RW with Formatted Media，加收：人民币 1,356

可向我们的销售代表查询更多升级选择
E-VALUE 配置代码：220309A-810334

DELL DIMENSION™ L500cx 台式机 英特尔® 赛扬 ™ 处理器 500MHz

- 微型立式机箱
- 集成 128KB L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 10GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Intel® 10/100 PCI Ethernet 控制器
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- 集成 Creative Labs 64 Voice Sound 声卡
- 48 倍速最大[7]可变 CD-ROM
- 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 10,588

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 V.90/56K PCI Telephony 调制解调器，加收：人民币 504
★ 可升级至 19 英寸彩色显示器(17.9 英寸可视范围)，加收：人民币 2,858
★ 可升级至 20.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 1,744

可向我们的销售代表查询更多升级选择
E-VALUE 配置代码：220310-810334

DELL DIMENSION™ 多媒体台式机

DELL DIMENSION™ XPS T600r 台式机 英特尔® 奔腾® III 处理器 600EMHz

- 小型立式机箱
- 256KB Advance Transfer L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 10GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 32MB NVIDIA TNT2 M64 2X AGP 图形加速卡
- Turtle Beach Montego II 320 Voice PCI 声卡
- 48 倍速最大[7]可变 CD-ROM
- Harman Kardon Stereo音箱
- 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- Conexant™ V.90/56K PCI Telephony 调制解调器
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

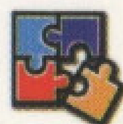
人民币 14,488

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

特别优惠：如果您在2000年3月24日之前购买此款 DELL DIMENSION™ XPS T600r 台式机，并于2000年3月24日之前确认收到您的付款，即可得到下列免费升级（此优惠只限于中国大陆的此系统）：
★ 10GB[1] Ultra ATA 硬盘可升级至 15GB[1] Ultra ATA 硬盘
★ 键盘可升级至 Microsoft® Natural® Pro KeyBoard, Dell Edition

可向我们的销售代表查询更多升级选择
E-VALUE 配置代码：210314P-810334

为何选择戴尔 ™ 电脑？



按需配置

每台戴尔™电脑都是按照每个客户在订购时对电脑配置的具体需求而生产的。



品质保证

所有向戴尔中国直接订购的 PC 机均享有 3 年有限保修。我们与电脑业界领导者紧密合作，保证您得到全新的科技与优良品质。



电话直接订购

只要拨通免费电话，即可咨询直接订购戴尔电脑。但戴尔中国之800 免费电话不适用于无线手机。



送货上门

戴尔中国在确认收到您的付款后，会将您订购的电脑送到府上，并向您提供 DELL DIMENSION™ 台式机的免费安装测试。



售后服务

根据我们的经验，您使用电脑时所遇到的大多数问题都可通过我们的终身免费技术热线，由我们的专家在电话中帮助您解决。如有需要，在购买后第一年内我们还提供现场服务 *

E-VALUE™ 配置代码 网上商店，自助选购



进入 www.dell.com.cn，输入您感兴趣的产品配置的 E-VALUE 配置代码，即能在网上自助商店查询最新价格、升级选择，按照您的需要自行组合，直接在网上订购。电话订购时请向我们的销售代表引述该号码，以便查询细节。

DELL LATITUDE™ 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ CPt V400ST 笔记本电脑 英特尔® 赛扬 ™ 处理器 400MHz

- 128KB On-die L2 内置缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 64-bit 图形加速卡
- 带有 2X AGP 的 8MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster 兼容声卡
- 24 倍速最大[5]可变 CD-ROM
- 12.1 英寸彩色 SVGA TFT 显示屏
- Dell Dual Pointing Device(Touchpad&Track Stick)
- 预装Microsoft® Windows® 98 (简体中文版)
- 1 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 18,528

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 Xircom RealPort Combo Card (10/100 NIC+Modem 56K) (32Bit-Type III)，加收：人民币 2,712
★ 另加第二块备用电池，加收：人民币 1,453
★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 872

可向我们的销售代表查询更多升级选择
E-VALUE 配置代码：720317-810334



DELL Latitude™ LS 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ LS H400ST 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III 处理器 400MHz

- 256KB On-die L2 内置缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 外置软盘驱动器
- 集成 10/100 内置网卡
- 256-bit 图形加速卡
- 带有 AGP 的 2.5MB Video RAM
- Audio SoundBlaster Emulation-Capable 声卡
- 24 倍速最大[5]可变 CD-ROM
- 12.1 英寸彩色 SVGA TFT 显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 98 (简体中文版)
- 集成 56K (V.90 Compliant) 内置调制解调器
- 真皮公文便携包
- 3 年有限保修(3 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 29,888

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 872
★ 另加 Advanced Port Replicator，加收：人民币 1,550
★ 另加 6-Cell Battery，加收：人民币 1,259

可向我们的销售代表查询更多升级选择
E-VALUE 配置代码：720330-810334

DELL POWEREDGE™ 服务器

工作组级服务器 DELL POWEREDGE™ 1300 服务器 英特尔® 奔腾® III 处理器 550MHz (支持双处理器)

- 小型立式机箱(深灰色)
- 512KB L2 内置缓存
- 64MB 100MHz ECC SDRAM 内存(可升级至 1GB[1])
- 9GB[1] LVD SCSI 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 标准 Intel® Pro 100 + NIC
- 集成 Ultra2/LVD SCSI 控制器
- 40 倍速最大[3]可变 EIDE CD-ROM Drive
- 标准 DELL 鼠标
- 标准 Openview Network Node Manager S.E.
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 19,088

某些地区需另加运费人民币 213 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)，加收：人民币 2,354
★ 另加第二个 9GB[1] LVD SCSI 硬盘，加收：人民币 3,875

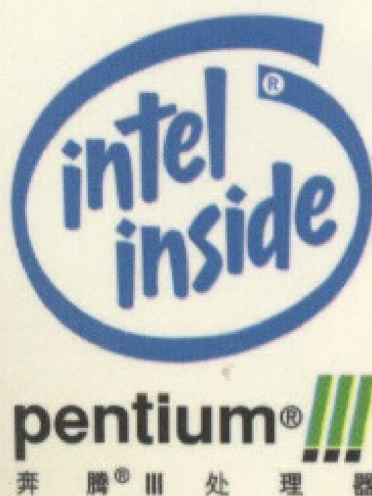
另有工作组级DELL POWEREDGE™ 2400服务器及部门级DELL POWEREDGE™ 4300服务器可供选择，欢迎致电垂询

可向我们的销售代表查询更多升级选择
E-VALUE 配置代码：420316-810334

商业用户请于周一至周五 8:30 —— 17:30，个人用户请于周一至周六 8:30 —— 17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

欲量身订造个人电脑组合，请随时浏览 24 小时网络商店，享用网上订购服务

www.dell.com.cn



价格及规格说明随时更改，恕不另行通知。DELL、Dell标志、DELL DIMENSION、DELL POWEREDGE、DELL Latitude及E-VALUE均为戴尔电脑公司的商标。Intel、Intel Inside标志和奔腾均为英特尔公司的注册商标。Celeron及赛扬均为英特尔公司的商标。Microsoft、Windows 及 Windows NT 为微软公司拥有的注册商标。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。[1] 关于硬盘，GB是指十亿个字节，实际总容量会因不同操作环境而变化。[3] 17 倍速最小。[5] 10 倍速最小。[7] 20 倍速最小。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司不负责印刷及摄影上的错误。广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机(中国)有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机(中国)有限公司戴尔直销部 中国厦门集美北部工业区，中航技9号厂房，邮政编码：361021。*现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区。在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。**终身免费技术支持是指产品终身寿命。





800 858 2259

零售价：6.5元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN